SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK
SEXTIONDE UTGÅVAN

December 2001 Pris 69:50

SKRÄCKINJAGANDE RECENSION!

ALIENS VS PREDATOR 2

Vi har testat årets ruggigaste shooter!

EXKLUSIVT!

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Ännu mer Star Wars till din PC!

GHOST RECON

Olidligt spännande soldatsim!

CIVILIZATION III

Årets strategispel alla kategorier!

id SOFTWARE

Vi väljer korvar med VD:n!

MD
Medströms Dataförlag AB
TIDSAM
0755-12
12
7 388075 506959

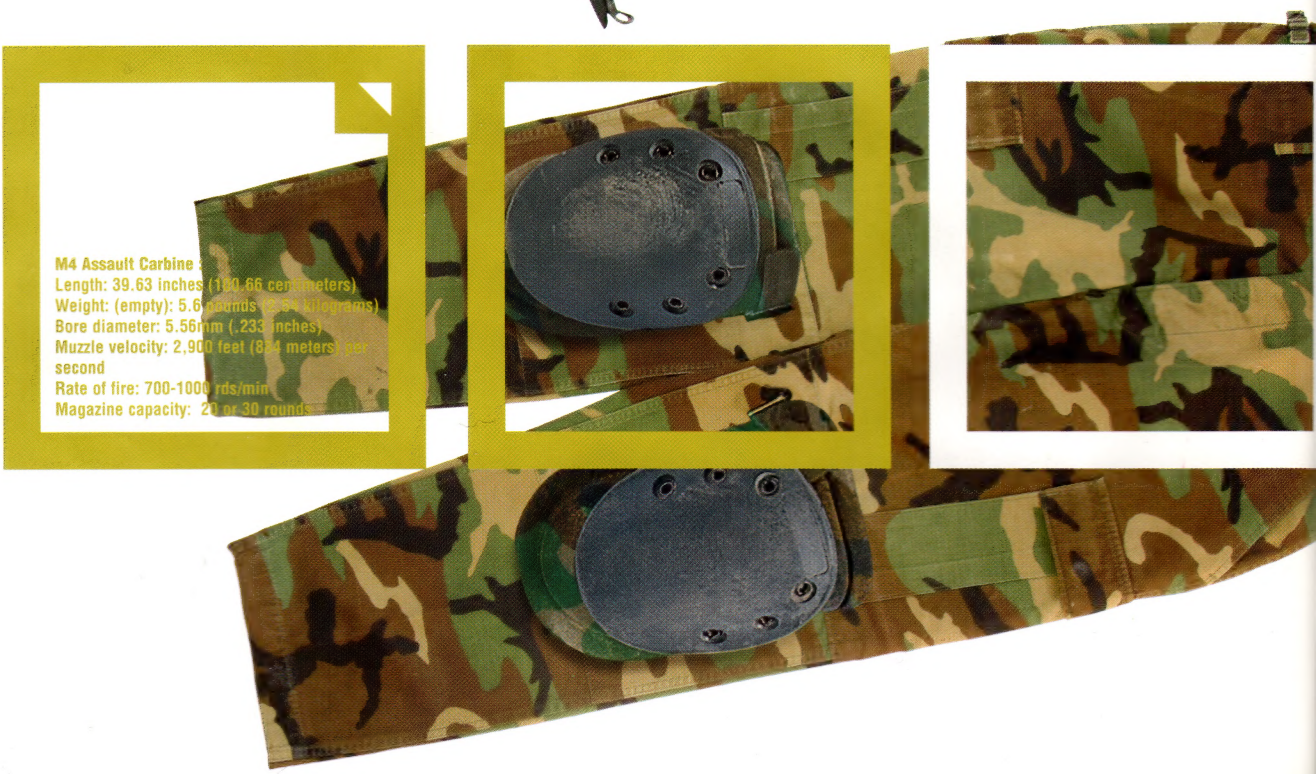
DESSUTOM!

DRAGON EMPIRES, SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER, NY RACE
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE, EMPIRE EARTH, SILENT HUNTER 2
EUROPA UNIVERSALIS, COMANCHE 4, BATTLE REALMS, MOTORACER 3
ART OF MAGIC, BALLISTICS, MS FLIGHT SIMULATOR 2002

TIDSAM
0755-12
12
7 388075 506959

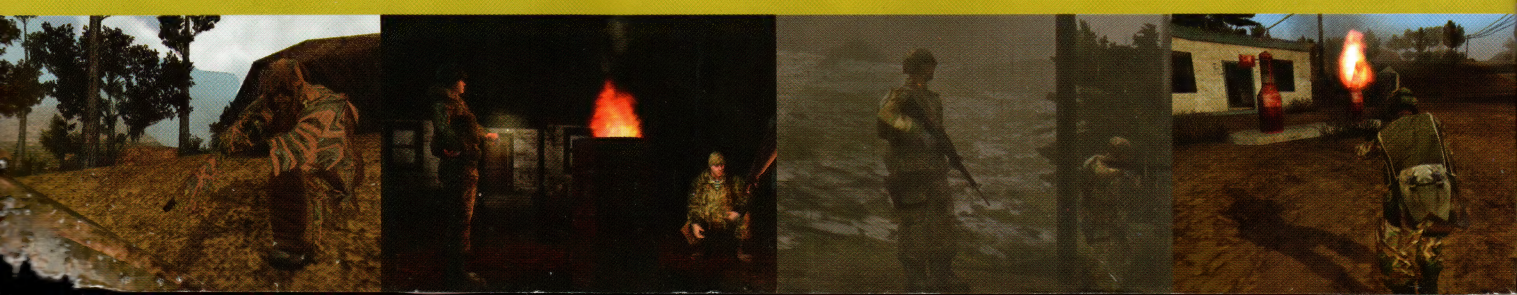
Tom Clancy's GHOST RECON™

M4 Assault Carbine :
Length: 39.63 inches (100.66 centimeters)
Weight: (empty): 5.6 pounds (2.54 kilograms)
Bore diameter: 5.56mm (.233 inches)
Muzzle velocity: 2,900 feet (884 meters) per second
Rate of fire: 700-1000 rds/min
Magazine capacity: 20 or 30 rounds



- **Next-generation military technology**, use of the newest infantry gear and weaponery such as the OICW for lethal combats and strikes.
- **Realistic infantry combat model** studied on the US special forces from the Force Delta with up to 600 motion captured movements.
- **Enhanced control and planning methods** of you squad of elite soldiers for more quick thinking strategy and fast paced action.
- **Reward experience points** for your soldiers to improve skills such as Endurance, Leadership, Weapon, and Stealth.
- **Deadly multiplayer games with up to 36 opponents** with death match and cooperative modes.

Red Storm ENTERTAINMENT



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Body Armor
Protection Level: II, IIA, IIIA
Protected zones: Full Front, back and Side Protection, Neck protection, Shoulder protection
Amor plates used: Cerami backed with Aramid
Weight: 7.54 Kilos medium size
Additional features:
-Waterproof nylon outer carrier with removable ballistic panels
-Pockets on front for rifle clips, automatic handgun clips, radio, flashlight and grenade

Combat Helmet
Material: Kevlar® Composite
Resistance: V50 ballistic resistance 2,150 fps (655 Mps)
Fire Resistance: up to 375 F (190 C) continuous
Weight : 1.59 Kilos (medium size)
Kevlar® is a registered trademark of E.I. duPont deNemours and Co., Inc.

FALL:WINTER*
RANGE:2008

From the makers of Rainbow Six,™ Tom Clancy's Ghost Recon™ is a squad-based first-person action/strategy game with near-future military action. You are part of a US special forces platoon, nicknamed "The Ghosts", and armed with the Army's latest new technology. Often hired by theUN for international peacekeeping operations, your specialty is covert military strikes. You will scope out the defenses of an enemy, blow up bridges to stop an advance, raid rebel bases, and rescue an American pilot who gets shot down deep in enemy territory. For you it's just another day, just another job.

©2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

www.ghostrecon.com

Ubi Soft Entertainment Sweden AB
Tel.: 08564 351 30 · E-mail: infose@ubisoft.dk

PC CD ROM

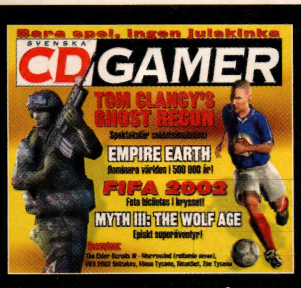
INNEHÅLL

ALIENS VS PREDATOR 2

56 Känn skräcken i denna tredelade shooter!

CIVILIZATION III

52 Ett av tidernas bästa strategispel i stor recension!



8 Det var länge sedan det släpptes så många bra demos under en månad. *Ghost Recon* är ett superbra demo som jag rekommenderar de flesta att prova på. *FIFA 2002* och *Empire Earth* är också värda att ta en titt på. *Empire Earth* har för övrigt några bra tutorials att följa. Tänk om flera speltillverkare ägnade mer tid på en bra tutorial till sina demos. Jag tror inte det är många som vågar köpa ett spel utan att ha testat demot först och förstår man inte hur det demot funkar så lär det inte blir någon affär vid ett senare tillfälle heller. Man köper ju inte ett spel för ett snyggt omslag, eller hur?

SVENSKA PC GAMER

Nummer 60 December 2001

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

33 Sabla dig igenom horder av stormtrupper i LucasArts kommande storspel!

GHOST RECON

66 Vansinnigt spännande soldatsimulation!

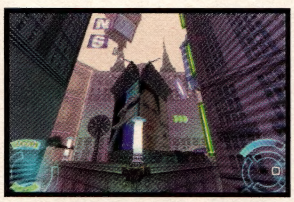
PÅ GÅNG!

12 DRAGON EMPIRES
Massivt krig. Drakar. Online.

14 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
Del 1 var dagislek.

SENASTE NYTT OM...

38 NY RACE
Racing från Femte elementet.



40 CREATURE ISLE
Galanta damer och krig på kreaturens ö.

FASTA AVDELNINGAR

6 LEDARE
Rafflande.

8 CD-GUIDE
Månadens heta demos.

20 NYHETER
Red Ace Squadron, Wizardry 8, US Racer, ATMA, m m.

48 KRÖNIKA
Agorander tramsar vidare.

50 TOPPLISTAN
Bäst i butik just nu.

94 OCENSURERAT
Värsta svamlet i svensk press.

ÖVRIGT

33 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
ÄR det äntligen dags för ett bra Lucas Arts-spel?

42 OPERATION FLASH-POINT-SKOLAN DEL 4
Personliga uppdrag till egen musik. Sista delen.

46 INTERVJU TODD HOLLENSHEAD
Vd:n för id-software talar ut.

DENNA MÅNADS RECENSIONER

52 Civilization III
56 Aliens vs Predator 2
60 Empire Earth
64 Star Wars: Galactic Battlegrounds
66 Ghost Recon
70 Silent Hunter II
72 Europa Universalis II
74 Patrician II
75 WW3: Black Gold
76 Battle Realms
78 Moto Racer 3
80 Art Of Magic
82 Planet Of the Apes
84 FA PLM 2002
86 Sea Dogs
88 Ballistics
90 MS Flight Simulator 2002
92 Rouge Spear: Black Thorn

Empire Earth - sid 60

Patrician II - sid 74

Battle Realms - sid 76

Microsoft Flight Simulator II - sid 90

SVENSKA PC GAMER
Nummer 60 December 2001

Chefredaktör & ansvarig utgivare Markus Dahlberg
markus.dahlberg@pcgamer.se
Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.se
Redaktör Henrik Nordenberg
henrik.nordenberg@pcgamer.se
Redaktör Mats Nylund
mats.nylund@pcgamer.se
Layout, design & omslag
Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.se
Thomas Owen
thomas.owen@medstroms.se
Korrektur
Gunilla Byström
Medarbetare i detta nummer
Daniel Agorander, Gunilla Byström, Tony Ellis, Kieron Gillen, Mikael Hjalmarson, Alec Meer, Jim Rossignol,

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.se
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på www.pcgamer.se/kundtjanst

Annonser
Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 00
tony.gustavsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Johanna Lindström

Ledning
VD Björn Lorentzi
bjorn.lorentzi@medstroms.se
Marknadschef Jonas Svensson
jonas.svensson@medstroms.se

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 499 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen: www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact: http://www.futurenet.co.uk

© 2001 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.se
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

Allt material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt. Eftertryck eller annan kopiering förbjuden.

Allt material i PC Gamer lagras och publiceras elektroniskt. Icke anställda måste meddela ev. förbehåll mot sådan lagring och publicering. I princip publiceras inget material med sådant förbehåll.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PCG Special, SuperPlay,
PC Hemma och Datormagazin

TS-kontrollerad upplaga
33 800 helår 2000

the future network
Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.se

NY SPELARE

Så får jag äntligen vara med och göra Sveriges bästa PC-spelstidning. Det känns fantastiskt! Jag som blir chefredaktör från och med detta nummer heter Markus Dahlberg. Jag är 36 år gammal och har jobbat i sju år med en systertidning till PC Gamer som heter PC Hemma.

Innan dess började jag min bana i tidningsvärlden som redigerare på gamla Datormagazin, när det fortfarande handlade om Amiga. Det var den sommaren som tidningen gick över från att göras på just Amiga till att ritas på Macintosh. Jag gick på journalisthögskolan (JKM) i Stockholm och behövde sommarjobb. Där såg jag på en liten lapp på anslagstavlan att Datormagazin sökte hjälp över sommaren. Jag ringde Christer som var chefredaktör och berättade vem jag var. ”Kom hit så får vi snacka” sa han. Vid första lediga tillfälle stack jag till Kungsholmen och fick direkt lite material i händerna, det var bara att sätta sig ned och rita. Eftersom jag bara hade jobbat i Pagemaker innan var det lite knöligt att komma i gång med QuarkXPress, som är det program nästan alla tidningar använder för sin layout. Det tog en eftermiddag, men när det blev klart fick sidorna godkänt. De trycktes i tidningen utan ändring och min bana som tidningsman hade startat (utan att jag visste om det i och för sig, men ändå).

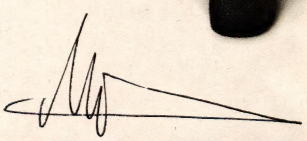
Året efter gjorde vi en speltidning som hette High Score. Den behandlade PC-spel men också Amiga, Mac och någon gång SNES. Det var en rolig tidning för mig som har spelat datorspel i tjugo år. Först på Spectrum och C64, senare på Amiga. Nu fick jag skriva recensioner samtidigt som jag ritade sidor. Det var en mycket kul tid.

På hösten fick Christer en ny idé om en datortidning som skulle handla om PC så att vanligt folk förstod. Men det var ingen annan som tyckte att det lät kul och ingen ville vara med och göra hans nya tidning. Jag extraknäckte fortfarande och hoppade på allt som fanns för att kunna tjäna lite pengar. Så började min bana på PC Hemma. Jag började som layoutare och slutade sju år senare som chefredaktör.

Men nu är det dags för nya tag. Det ska bli väldigt kul att jobba med PC Gamer. Jag har under de här åren envist hängt mig kvar på spelmässor världen över eftersom det är så roligt. Hemma spelar jag mest varje kväll och min absoluta favorit är *Half-Life*. Jag har spelat *Half-Life* på Internet sedan det kom och det gäller fortfarande. Förmodligen har vi mötts någon gång. Kanske minns du den där gången när du var extra svettig, när du kände dig jagad hur du än försökte gömma dig. Aldrig kommer du att glömma gevärspipan du tittade in i när du vände dig om. Kanske hann du se mig innan mynningselden täckte ditt synfält. Mitt alias är...

Andra gamla favoriter är *Warcraft*, *Starcraft*, *Jedi Knight* och *Red Alert*. I väntan på *Yuri's Revenge* spelade jag igenom *Red Alert 2* en gång till. Det gäller.

Vad händer med PC Gamer då? Det vet bara du. Det är du som läsare som vet hur din favorittidning ser ut. PC Gamer tar spel på allvar, det tänker vi fortsätta med. Men jag vill gärna veta vad du som läser tidningen tycker. Skriv till mig och berätta. Jag behöver massor med hjälp från alla er som läser PC Gamer. Tillsammans ska vi fortsätta att göra Sveriges bästa PC-spelstidning, och tillsammans kan vi göra den ännu bättre. Skriv och berätta.



Markus Dahlberg
Chefredaktör
markus.dahlberg@pcgamer.se

Codemasters
GENIUS AT PLAY

Operation Flashpoint Gold Edition

- Original spelet
- Full on-line Multi-player
- Uppgraderingar V 1-3
  - 10 Nya fordon
  - 3 Nya vapen
  - 4 Nya Singel-player uppdrag
  - 12 Nya Multi-player uppdrag
- **Red Hammer:** The Soviet Campaign

Red Hammer
The Soviet Campaign

20 Brand New single-player plot-linked missions linked in an exciting storyline with new cutscenes, a new lead character and new Russian radio voices.
+ Prima Strategy Guide. 64 Pages.

Uppgradering för dig som redan har originalspelet, men vill ha nya uppdrag.

Toptronics™

tel. 08-33 05 35

SVENSKA CD GAMER
Sveriges största speltidning

INDEX

SPELBARA DEMOS

Empire Earth
FIFA 2002
IL-2 Sturmovik
Moon Tycoon
Myth III: The Wolf Age
Ricochet
Tom Clancy's Ghost Recon
Zoo Tycoon

RULLANDE DEMOS

The Elder Scrolls III: Morrowind

SHAREWARE

Ablazeball
Bumper to Bumper

DIN GUIDE TILL DECEMBER MÅNADS CD-SKIVOR

Det var länge sedan det släpptes så många bra demos under en månad. Här har vi *Ghost Recon*, en soldatsimulator som jag rekommenderar de flesta att prova på. Vi ser även superba *FIFA 2002 med Xlatan och alla de andra*, samt het realtidsstrategi i *Empire Earth*. *Empire Earth*-demot har för övrigt något så sällsynt som en bra tutorial. Tänk om flera speltillverkare ägnade mer tid åt att finputsa sina demoversioner i samband med release – man köper ju inte ett spel för ett snyggt omslag, eller hur? Patchar och tillbehör finns det som vanligt också gott om.

CD-Hasse
hans@pcgamer.se

GHOST RECON

Spöklikt underhållande soldatsimulation.

FIFA 2002

Sverige är i VM.

EMPIRE EARTH

Realtidsstrategi genom årtusendena.

FIFA 2002

Electronic Arts

PII266, 32Mb RAM, 8 Mb 3D-kort

Denna version av *FIFA* innehåller mer nyheter än de tidigare utgåvorna. Bl a finns det ett nytt passningssystem som gjort det lite svårare än tidigare. För de som minns så var det ju i stort sett omöjligt att missa en passning.

FIFA 2002 OUTTAKES

Electronic Arts

Quick Time

En kortfilm om hur EA Sports påstår att det gått till under utvecklingen av *FIFA 2002*. Kanske inte värt att ta det på för stort allvar.

IL-2 STURMOVIK

BlueByte

PII300, 64Mb RAM, Win98, 3D-kort, DirectX 8a

En liten annorlunda flygsimulator från BlueByte där du får sätta dig bakom spakarna på bl a en rysk IL-2 Sturmovik. Demot går att köra i multiplayer.

Z/X - höjdroder
+/- - ökar och sänker motorhastighet
1 till 9 och 0 - ändra motorns hastigheten
W - boost mode (WEP)
Blanksteg - släpp bomber
Alt + blanksteg - avfyrar raketer
G - landningsställ
F/V - skevroder
I - startar/stänger av motorn
B - hjulbroms
A - autopilot
Ctrl + E - katapult
F-tangenter - ändra vy
Num tangentbord - panorerar i cockpiten.

MOON TYCOON

P200, 32Mb RAM, Win98, 3D-kort, DirectX 8a

I *Moon Tycoon* ska du kolonisera månen och bygga upp en bas med industrier. Du måste också idka handel med både

EMPIRE EARTH

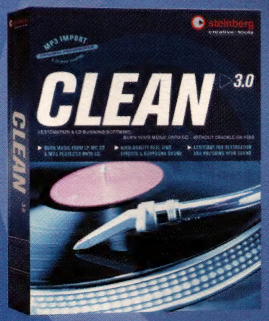
Sierra

PII350, 64Mb RAM, Win9x/2000, 3D-kort, DirectX 8a

Empire Earth är en RTS som spänner över flera tidsperioder. Du får med andra ord prova på att strida med pil och båge till pansarvagnar. För att lättare lära sig spelet så finns det fyra träningsuppdrag. Utöver det så finns det två vanliga uppdrag som utspelar sig under Napeoleontiden resp. första världskriget.

steinberg
creative • tools

It's time to get Clean!

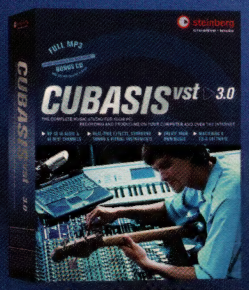


Professionell musikrestauration och CD-brännarmjukvara.
Bränn musik till CD!
Felfritt, utan oljud och knaster.
Kopiera över dina favoritvinylskivor till din PC.

Nyckelfunktioner:

- *Gör om dina LP, kassett, CD,eller MP3-filer till egna audio och MP3-CD*
- *Professionella Surroundljudsfunktioner*
- *WaveLab Lite ingår (värde: 595 Kr)*

Pris: 449 Kr



Cubasis VST

Kraftfull inspelningsstudio för Audio/MID med realtidseffekter.

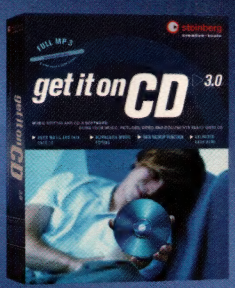
849Kr

Cubasis go

Samma som VST men färre Audiospår (wave&MP3) 24st

449 Kr

»Cubasis GO! går inte bara upp jämsides med musikprogrammen från Magix utan också förbi. Det här är ett program som är väl värt sina pengar.«
PC HEMMA, nr 11, 2001



get it on CD

Bränn musik, bilder, video och dokument till CD. Full MP3 och WMA exportstöd.

449 Kr

my MP3

Direkt kopiering från CD till MP3 och inbyggt CD-brännarprogram.

399 Kr

TEL: 013 - 36 93 00
FAX: 013 - 36 93 20
WWW.EKAB.SE

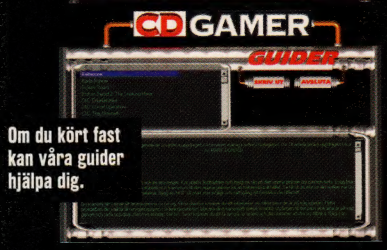
ekab
www.ekab.se

WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.

Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.

Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. T ex om menyprogrammet inte startar. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva men kan inte svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

jorden och utomjordiska raser. *Moon Tycoon* har en del likheter med *SimCity* och *Pharaoh* men har också en steglös 3D-vy vilket ger en mer dynamisk överblick över byggandet.

MYTH III: THE WOLF AGE

(multiplayer)
Take 2
PII, 400, 96 Mb RAM, Win9x/2000/ME, 3D-kort, DirectX 8a

Myth III är ett realtidsstrategispel som utspelar sig 1000 år före de andra två *Myth* titlarna. Här får man följa Connacht the Wolf, en legend som räddade mänskligheten från Myrkridia. Detta är endast ett multiplayerdemo för två till sexton spelare.

RICOCHET

Reflexive
PII 266, 32 Mb RAM

Richochet bygger på den gamla arkadklassikern *Breakout*. Här är den i en nyare tappning med nya funktioner och betydligt bättre grafik.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

(rullande demo)
Bethesda Softworks Inc
Windows Mediaplayer 7.1

ZOO TYCOON

Microsoft
P233, 32 Mb RAM, Win9x/2000/ME/XP, DirectX 8a

Ännu ett simulatorspel och detta kommer från Microsoft. Här gäller det att hålla att skapa och underhålla en egen djurpark. Självklart måste du se till att dra in pengar för att ha råd att köpa mat till alla exotiska djur.

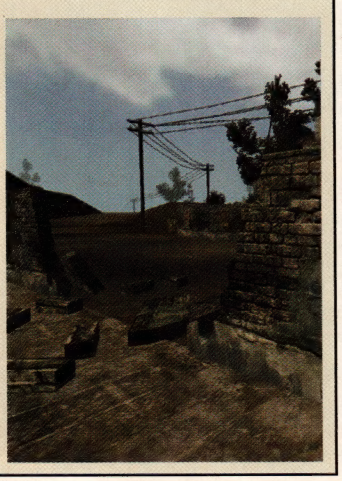
Än så länge har vi inte fått tag på ett spelbart demo men vi tänkte att några rullande diton kunde lugna er så länge. Det finns tre filmer som innehåller följande Next Generation Technology, Tes Construction Set - World Building och Virtual Fantasy World.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Red Storm
PII450, 128Mb RAM, Win9x/ME/00/XP, 3D-kort 16 Mb, DirectX 8a

Spelet som har fått redaktionen att förlänga spellunchrasten till nära nog oförskämda tider. Självklart kan man ha förståelse för detta när man testat demot. Bara en sådan liten detalj som att löven rör sig i träden, försvårar upptäckten av fienden oerhört. Ett krav att testa.

Kontroller
W/S - framåt/bakåt
A/D - vänster/höger
C - stå
X - knästående
R/T - zooma med vapnet
Musknapp 1 - använd inventarier
Musknapp 2 - spring
Z - byt magasin



SHAREWARE

ABLAZEBALL

En "Breakout-klon" där du ska slå sönder en mur med en boll.

BUMPER TO BUMPER

Här flyger man helikopter och ska se till att trafiken flyter i alla korsningarna.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Half-Life - Patch 1108
Senaste patchen till Half-Life. Denna kan också behövas om man installerat senaste versionen av CS som vi hade med på förr månadens CD Gamer.

Red Faction - Map
En ny officiell karta till spelet.

WEBHALLEN.com

• Skandinaviens bredaste spelsortiment • Alltid till lägsta pris •
• 24 timmars leverans •

Välkommen till vår stora JULREA! Lådvis med bra spel från 49 kr.

GT3 Force Whell - PS2
1.195 kr

PlayStation 2
3.495 kr

HETAST JUST NU

Op. Flashp. Gold upgrade
Red Hammer är inkluderat.
PC 199:-

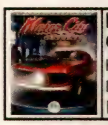
NHL 2002
Han fintar... och gör MÅL !!!
PC 399:-

Civilization 3
Hur kan mannen göra så grymma spell!?
PC 399:-

Moto Racer 3
Gentleman, start your engines...
PC 399:-

Yuris Revenge
Hämnden e' ljuv !
PC 249:-

R.T.C Wolfenstein
Du har väl testat demot!?
PC 399:-



MotorCity Online
Köra bil Online ! Ingen off ide !
PC 399:-

Empire Earth
Mannen bakom Age of Empires slår till igen.
PC 379:-

Fifa 2002
Mycket snyggare och bättre... ...spelet alltså !
PC 399:-

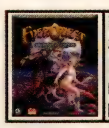
Master Rallye
Stavar man verkligen så där?
PC 399:-

Flight Sim 2002 Pro
Denna version är till för alla proffs.
PC 699:-

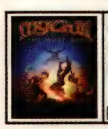
Ash. Call Dark Majesty
Dags att damma av Asherons Call.
PC 249:-

C & C Renegade
Hm... i 3D.. tufft !?
PC 399:-

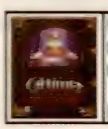
Harry Potter
Lilla killen kan trolla stort.
PC 449:-



Everquest Shadows of Luclin
EQ-uppdatering.
PC 299:-



Myth III
Blodigt? Ja. För blodigt? Nej.
PC 419:-



Ultima 9
Detta guldspel för bara 79 bagis !!!
PC 79:-

Deus Ex
Svår stavning, men oooh så bra.
PC 139:-

Ground Control
Sjysst spel, sjysst pris. Over and out.
PC 129:-

Corsairs
Wicked game ! Aiit, aiit captain.
PC 79:-

Close Combat 5
Närstrid till lågpris, under överpris...
PC 129:-

NU även SÄLLSKAPSSPEL

DREAMCAST

102 Dalmatians	199
18 Wheeler	429
Chicken Run	99
Confidential Mission	459
Crazy Taxi 2	429
Daytona USA	429
Dragons Blood	99
Ecco the Dolphin	199
ECW Hardcore Revolution	99
Evil Dead	399
F1 World GP	99
Grandia 2	429
Hidden and Dangerous	199
Magforce Racing	99
MDK 2	129
Monaco Grand Prix	99
Mortal Kombat Gold	149
NBA Hoopz	99
NHL 2K	99
Outtrigger	429
Phantasy Star Online	459
Quake 3 Arena	129
Ratt - SEGA	349
Ready to Rumble Round 2	149
Skies of Arcadia	429
Soul Calibur	199
Spirits of Speed 1937	99
Time Stalkers	199
Trick Style	99

PLAYSTATION

Breath of Fire 4	249
Castlevania Chronicles	299
Colin McRae Rally 2	249
Crash Bash	249
Digimon World	399
Djungelboken	249
Driver 2	249
FIFA 2002	449
Final Fantasy 9	549
Goofys Fun House	329
Grandia	179
GTA 2	149
Harry Potter	429
Harvest Moon	359
Italian Job	419
Lemmings	249
Medal of Honor 2	229
Megaman X5	249
Resident Evil	149
Sheep Dog n Wolf	319
Silent Hill	249
Simpsons Wrestling	229
Spiderman	249
Spyro 3	249
Suikoden 2	379
The World is not Enough	229
Tony Hawk 3	419
Vagrant Story	249
Vem vill bli Miljonär	369

PLAYSTATION2

007 - Agent Under Fire	529
4X4 Evolution	349
Age of Empires 2	519
Airblade	519
Atari MX Riders	549
B. Gate Dark Alliance	519
Code Veronica X	595
Dark Cloud	519
D. Mirra Freestyle BMX 2	529
Devil May Cry	519
Driven	519
End Game	519
Fifa 2002	519
Gran Turismo 3	495
Grand Theft Auto 3	529
Half-Life	519
Kessen	349
Klonoa 2	519
Max Payne	519
NHL 2002	519
Oni	349
Operation Winback	519
Red Faction	519
Rune Viking Warlord	549
Seven Blades	519
Silent Hill 2	595
Smugglers Run	349
Smugglers Run 2	549
Tokyo Extreme Racing	349

NINTENDO & GBC

Banjo - Tooie	649
Centre Court Tennis	349
Diddy Kong Racing	479
Donald Duck	459
Excitebike	599
Kirby 64	649
Mario Kart 64	429
Mario Party 2	629
Mario Party 3	579
Mario Tennis	579
Mickeys Speedway USA	599
Paper Mario	679
Perfect Dark	519
Pokemon Snap	379
Pokemon Stadium 2	729
Super Smash Bros	499
The World is not Enough	579
Tiggers Honey Hunt	499
Turok Rage Wars	379
Worms Armageddon	379
Zelda - Majoras Mask	599
1942	349
Denki Blocks	349
Ghost and Goblins	369
Harry Potter	399
Pokemon Crystal	429
Zelda - Oracle of Ages	399
Zelda - Oracle of Season	399

GAMEBOY ADVANCE

Black Track	499
Bomberman	519
Breath of Fire	499
Castlevania	449
Dave Mirra BMX 2	479
Denki Blocks	519
Doom	499
Duke Nukem	479
Earth Worm Jim	549
F-14 Tomcat	449
Final Fight One	479
Fortress	449
GBA Survival Kit	399
Harry Potter	579
High Heat Baseball 2002	529
Hot Potato	499
Lady Sia	549
Lego Island 2	529
Lucky Luke	499
Moto GP	479
Namco Museum	479
Pac Man Collection	499
Rayman Advance	449
Spiderman	519
Super Mario Advance	449
Super Street Fighter X2	479
Tetris World	449
Tony Hawk 2	519
Wario Land 4	479

PC-SPEL

Age of Empires	129
Alice	139
Baldurs Gate 1	129
Baldurs Gate 2	249
C&C Renegade	399
C&C Yuris Revenge	279
C. Manager 01/02	369
C. Manager 3	89
Chessmaster 8000	199
Close Combat 4	149
Close Combat 5	129
Commandos 2	399
Diablo 2 Expansion	249
Europa Universalis	179
Everquest	129
Fallout 1 & 2	129
Flanker 2.0	129
Gangsters	89
Heist	189
Half-Life - Blueshift	169
Hitman Codename 47	249
Icewind Dale	129
Incoming	49
Max Payne	399
Myst 3 - Exile	369
Red Alert 2	189
Red Faction	399
Sacrifice	79
Strong Hold	399

Med reservation för eventuella tryckfel, prisändringar och slutförsäljningar. © 2000 WEBHALLEN.

WWW.WEBHALLEN.COM | TEL: 08 - 673 60 01 | BUTIK: FLEMINGGATAN 58, STOCKHOLM

DRAGON EMPIRES

Här finns drakar, precis utanför kanten av alla dessa bilder.

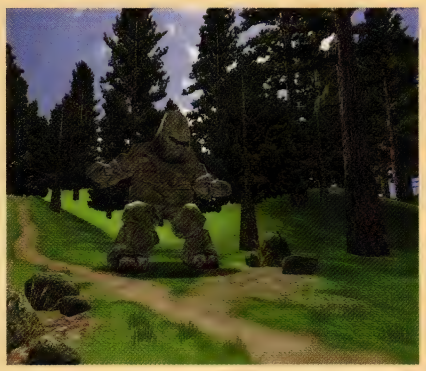
Av KIERON GILLEN

PROFIL

CODEMASTERS
Land England/USA
Grundat 1986
Antal 400 totalt
www.dragonempires.com

När Codemasters bildades så handlade det om billig och rolig mjukvara, ofta med ordet "simulator" i titeln, till åttabitarsmassorna. Nu är ett av de mest kända företagen när det gäller att släppa spel av hög kvalitet, med titlar som t ex Bohemia Interactives *Operation Flashpoint*. Teamet som jobbar med detta spel höll tidigare på med *The Realm*, ett av de första MMORPG:na.

Tidigare spel
Operation Flashpoint, Colin McRae Rally, Severance, Insane, TOCA, m m.



Transor i minikjolar har ingen chans mot stora troll.

DET finns massor av åsikter om hela den här Massivly Multiplayer Online-genren och en av dem går något i den här stilen: De handlar om isolation snarare än virtuella samhällen. Det finns kanske tusentals människor i spelet, men det finns en miljon människor i Stockholm och du kan vara där en hel dag utan att prata med någon av dem. Du behöver aldrig umgås med någon i ditt äventyrande, faktum är att det nästan är en nackdel, förutom när det gäller att gruppera sig för att spöa monster.

På samma sätt så begränsas möjligheterna att åstadkomma verkliga och varaktiga förändringar i världen. Du äventyrar inte för att rädda eller erövra världen, utan bara för att samla guld på hög medan världen alltid fortsätter som förut. Till och med de spel som hävdar att de har något slags pågående stor strid – som t ex *Anarchy Onlines* krig mellan anarkister och fascister eller *Asherons Calls* pågående bakgrundsstory – de som sköter om spelet är de som ändrar världen, och spelarna kan bara reagera.

Det här leder oss osökt till *Dragon Empires*, som vi för första gången hört talas om från Codemasters Oakhurst-studio. Emedan det har allt du kan vänta dig i ett Massive Multiplayer Online RPG så verkar det vara det första som försöker sig på ett massivt krig. På sätt och vis kan man säga att det förhåller sig till vanliga MMORPG som *Shogun* förhåller sig till vanliga RTS-titlar – En konceptuell konflikt mot

"ÄGANDE AV TERRÄNG LEDER TILL OMEDELBARA KONFLIKTER MELLAN KLANER SOM VILL UTVIDGA SITT INFLYTANDE."

Till och med i fantasyvärldarna ordnas rave-partyn.

den äkta varan alltså. En klan, under sin ledare, kan hävda sitt territorium i stora delar av spelvärlden och faktiskt kontrollera delar av den helt. Detta tillåter till exempel möjligheten att välja hur mycket skatter man ska ta in från befolkningen i de områden man äger, ett slags inkomstskatt som läggs på allt som handlas med i området. Det här låter härskarna välja en ekonomisk policy och faktiskt influera handeln i spelet. Varför inte helt enkelt höja skatterna och skapa din egen välfärdsstat?

Självklart så leder ju ägande av mark till omedelbara konflikter med klaner som känner att de vill utvidga sin makt, och skrapa ihop några kopparmynt till så de har råd med snitsiga nya hjälmar. Det här borde leda till strider för att säkra territorium vilka måste annonseras i förväg för att se till att det dyker upp folk på båda sidor. Det är här den drake spelet lånat sitt namn av dyker upp. Varje område av kartan, och alltså också varje klan, befolkas av en drake som håller ordning. Den attackerar var och en som halkar litet snett i lagens ögon, vilket ju får KGB att framstå som snälla kissekatter.

■ Mer om detta när vi har något.

DRAGON EMPIRES SLAKTAR ANDRA RPG DÄRFÖR ATT...

- **Genre** Online RPG
- **Utvecklare** Codemasters
- **Utgivare** Codemasters

- Du har en hel fantasyvärld att upptäcka.
- Du kan inta slott och ha ihjäl alla däri.
- Striderna är i läcker 3D.
- Det finns kanske rentav vättar.

Ballongdansens uppföljare, svärdsdansen, blev aldrig någon hit.

Sängfösare? Oj, har klockan blivit så mycket, måste rusa.

I FOKUS MONSTRUÖSA MONSTER

Visserligen är interaktionen mellan spelarna det som gör det här spelet speciellt, men det inkluderar också tillräckligt med varelser för dig att jaga och slakta med ditt Slagsvärd (+4 CL mot Orcher). För närvarande verkar det som om klasserna kommer att vara rätt breda, med bara Krigare (bra på att slåss), Magiker (bra på att trolla) och Klanledare (bra på att leda, hoppas vi) presenterade hittills. Förmodligen kommer varje klass sedan att kunna modifieras för att åstadkomma en unik person för just dig.

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

Sam var bra, men aningen för kort för vissa spelare. Kan mega-uppföljaren spöa Duke?

Av JIM ROSSIGNOL

PROFIL

CROTEAM
Land Kroatien
Grundat 1993
Antal 14
www.croteam.com

De kroatiska utvecklarna Croteam vet inte vad fruktan vill säga. De hålls inte med något nymodigt tjafs - originalspelet *Serious Sam* utvecklades helt för att vara vapenviftande underhållning. Det ser bra ut och har några av de mest upphetsande fiender vi sett i ett FPS. Spelet har fått många fans världen över. Innan det så jobbade Croteam med den numera utdöde kungen av hemdatorer - Commodore Amiga.

Tidigare spel
Serious Sam, och på Amigan *Football Glory* samt *Save the Earth*.

SENAST vi såg Sam så hade han **just dödat ändlösa rader av hemska bestar i Egypten, slagit den gigantiska och elaka mega-demonen Warlock, alias The Notorius Mental (och nyaste medlemmen av Wu-Tang Clan?) och därefter börjat sin färd ut i rymden. Som du kanske har gissat så gör det här att *Doom*-klon-missbrukare blir sittande med en "cliffhanger" av episka proportioner samt allvarliga abstinenssymptom efter den explosiva underhållningen i första delen.**

Vi talade med den kroatiske designgurun Roman Ribaric, mannen som styr Croteam. Som vanligt så sade mannen som vägrar inse att lådor är en central del i FPS-design precis vad han tyckte. "Det är en uppföljare, när det gäller storyn. För att vara mer exakt så är det den andra delen, kallad *Serious Sam: The Second Encounter*. Till skillnad från *The First Encounter* där vi bara hade en miljö så har vi tre olika miljöer den här gången."

Kolla! Ett stort slott och massor av blod. Mmmm...

Ja det var kanske inga större överraskningar - alla vill förstås se Sam ta sig an nya fiender i fräscha omgivningar. *Serious*-motorn var extremt vacker på sina ställen även om Sam är en stor ful elaking. Men vad kan vi då vänta oss för visuella uppdateringar i den senaste versionen av denna alien-mosningssimulator? Ribaric förklarar: "Vi har lagt till stöd för DirectX 8, skelettbaserade animationer, förbättrat partikelsystemet och förbättrat våra Serious Tools enormt. En del andra förbättringar har lagts med på begäran av de som hyr vår spelmotor och kommer inte att synas i *The Second Encounter*."

Så kommer *Serious Sam: The Second Encounter* att ha några rollspelselement? Vi har gissat att *Serious Sam* kan ha inspirerats tillräckligt av *Deus Ex* för att inkludera ett dialogträd baserat på den fransk-tyska filosofiska diskussionen om postmodernismen. Eller kommer vi helt enkelt att få slakta högvis med stora feta monster? Ribaric lämnar inget till fantasin här heller: "Själva grundidén är den samma, det vill säga snabb och frenetisk action. Men vi kommer att lägga till massor av fällor i Indiana Jones-stil och en del problemlösning." OK, alltså är det pistoler som gäller. Och mer masslakt. Ni kan vänta er ett sammanträffande i vinter, frågan är bara om det blir kort eller långt.

Det blir troligen en recension i januarinumret.

"SJÄLVA GRUNDIDÉN ÄR DENSAMMA, MEN VI LÄGGER TILL PROBLEMLÖSNING OCH FÄLLOR I INDIANA JONES-STIL."

Hoppsan, brinnande monster med horn i näsan. Skrämmande.

SERIOUS SAM 2 BLIR ALLVARLIGT KUL DÄRFÖR ATT...

- **Genre** First-person shooter
- **Developer** Croteam
- **Publisher** Rockstar Games, Take 2

- Det har mer vapen, mer fällor och mer problem.
- Det har fantastiska partikeleffekter.
- Det har skelettanimation (för skeletten?)
- Bossarna blir större än någonsin.

...ärt så är en ...r picka det ...man behöver.

BERÄKNAT RELEASEDATUM VINTERN 2001

Sydamerikanska miljöer. Ska Aztekerna bli de nya Egyptierna?

I FOKUS KÄRLEK PÅ GÅNG

Allehanda konspirationsteorier flyger omkring när det gäller vissa redaktionsmedlemmar och deras förhållande till den store mannen i den tajta västen. Vi frågade Ribaric om Sam någonsin skulle ha tid med ett kärleksförhållande i sitt pressade schema av slakt och förstörelse. Ribaric undvek frågan genom att säga: "Jag vet inte om vi kan avslöja något om det. Apropå det, kan ni scanna in era ansikten och skicka till oss?" Hmm...

Sam har massor av fiender, men finner han någonsin en vän?

Nya eld- och partikeleffekter kommer att lysa upp *Sam 2*.

ÅRETS JULKLAPPAR FRÅN CDON.COM

DVD dubbelpack 329:-

När TV tappat alla barren. Ta fram din dubbelklapp och njut. Två toppfilmer i samma paket. Flera timmars underhållning. Räcker långt i mellandagarna.

DVD DOUBLE PACK
Hudson Hawk + Striking Distance 329:-

DVD DOUBLE PACK
Anaconda
+ Godzilla 329:-

DVD DOUBLE PACK
Ghostbusters 1
+ Ghostbusters 2 329:-

DVD DOUBLE PACK
Money Train
+ Desperado 329:-

DVD DOUBLE PACK
Babe 1
+ Babe 2 329:-

DVD DOUBLE PACK
Blues Brothers
+ Blues Brothers 2000 329:-

DVD DOUBLE PACK
Jag vet vad du gjorde förra sommaren 1 + 2 329:-

DVD DOUBLE PACK
Twister
+ Dantes Peak 329:-

DVD DOUBLE PACK
Jurassic Park
+ The Lost World 329:-

DVD DOUBLE PACK
Double Team
+ Maximum Risk 329:-

DVD DOUBLE PACK
Papillon
+ Midnight Express 329:-

DVD DOUBLE PACK
Bad Boys
+ Blue Streak 329:-

Beställ senast den 16 december!

CDON.COM

allt du önskar kan du få

ÅRETS JULKLAPPAR FRÅN CDON.COM

DVD-filmer från 189:-

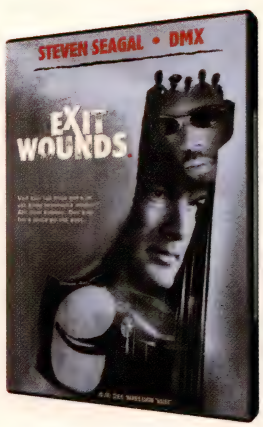
När mormor gått hem och granen släckts. Lägg på din jul-DVD. Rys med mumiens återkomst. Fascineras av Pearl Harbor. Skratta åt Grinchen. Slappna av till Ljuva november.

DVD: The Gift 219:-

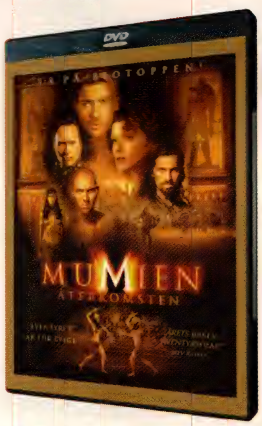
DVD: Tomb Raider 229:-

DVD: Pearl Harbor (dubbeldisc) 279:-

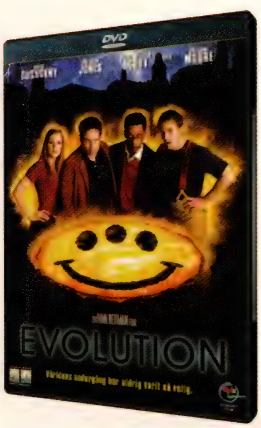
DVD: Grinchen 229:-



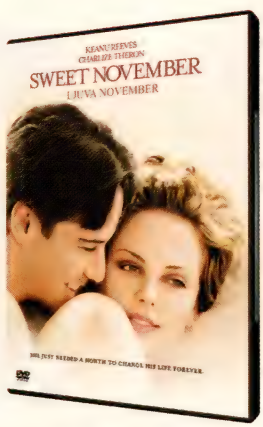
DVD: Exit Wounds 189:-



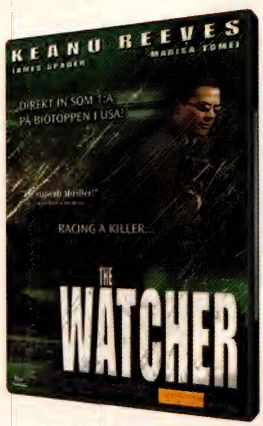
DVD: Mumien – återkomsten 219:-



DVD: Evolution 229:-



DVD: Ljuva november 189:-



DVD: The Watcher 219:-

KLAIVE.SE © 2001 MTG INTERNET RETAILING

CDON.COM

allt du önskar kan du få

Beställ senast den 16 december!

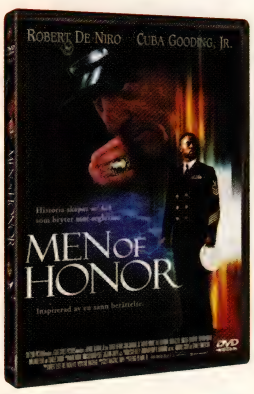
ÅRETS JULKLAPPAR FRÅN CDON.COM

Filmstjärnor från 219:-

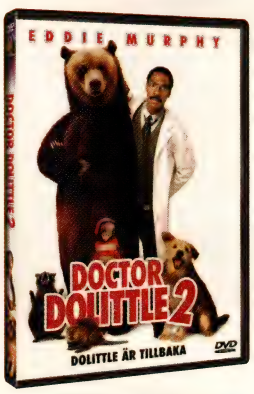
Slå in Robert DeNiro i guldpapper. Sätt rosett på Ewan McGregor. Och ett lacksigill på Eddie Murphy. Ge en filmstjärna till någon du tycker om. Film på DVD – årets julklapp!

Star Wars episod 1: Det mörka hotet 259:-

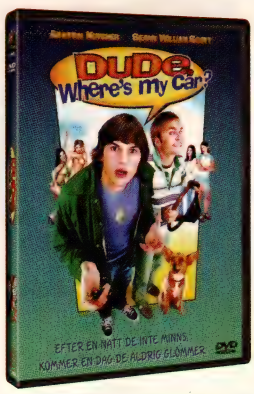
Två DVD-skivor fullspäckade med över sex timmar unikt material som tar med tittaren till Star Wars universum. DVD:n med Episod I har slutmixats digitalt av THX för att skapa den allra bästa bild- och ljudkvaliteten och därigenom perfekta förutsättningar för den otroliga detaljrikedomen och den fantastiska miljön i manusförfattaren/regissören George Lucas första del av den mytiska Star Wars-sagan. DVD:ns extramaterial omfattar Lucas allra första audiokommentarer, ett exklusivt dokumentärinslag om borttagna scener med sju nya sekvenser som färdigställts enbart för denna DVD-utgåva samt en timmes lång minnesvärd dokumentär baserad på urval från över 600 timmar av »bakom kulisserna«-material.



DVD: Men of Honor 219:-



DVD: Doctor Dolittle 2 219:-



DVD: Dude, where's my car? 219:-

DVD: 15 minutes 219:-

Beställ senast den 16 december!

CDON.COM

allt du önskar kan du få

ÅRETS JULKLAPPAR FRÅN CDON.COM

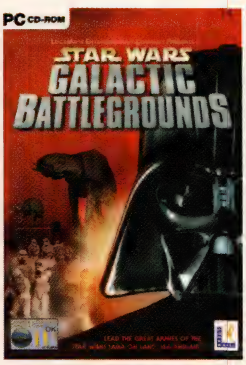
Sällskapsspel från 359:-

Vem sa att dataspel bara är för ensamvargar. Bjud in brorsan, syrran, farsan, morsan och mormor. Så blir dataspelet årets sällskapsspel i jul.

PC: Aliens vs Predator 2 379:-

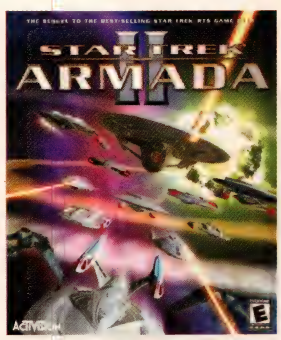
PC: Empire Earth 359:-

PC: Return to Castle Wolfenstein 399:-

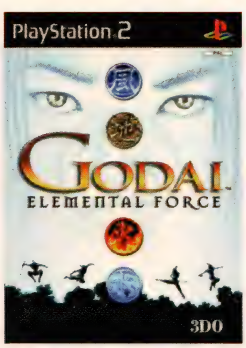


PC: Star Wars – Galactic Battlegrounds 449:-

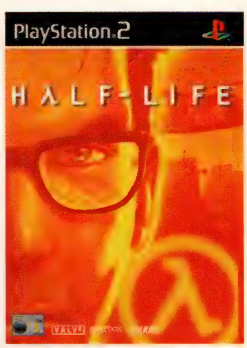
PC: Mat Hoffman's Pro BMX 449:-



PC: Star Trek Armada 2 449:-



PS2: Godai – Elemental Force 539:-



PS2: Half-Life 539:-

PS2: The Mummy Returns 489:-

CDON.COM

allt du önskar kan du få

Beställ senast den 16 december!

KLAIVE.SE © 2001 MTG INTERNET RETAILING

Nyheter

allt du behöver veta och lite till...

nyhetsredaktör Mats Nylund
mats@pcgamer.se

små snabba

AvP2 blir sport?

CPL, Cyberathletes Professional League, meddelar att man inkluderar spelet i en av sina officiella turneringar, med priser värda runt $60.000, inklusive en sprillans Ford Focus! Finalen blir 5-9 december i Dallas, och mer info hittar du på CPLs officiella sida.

www.thecpl.com

Kultfilm!

Omgångsbaserade strategispelet *The Troma Project*, baserat på den kultiga filmstudion med samma namn och dess ordentliga kalkonfilmer, finns nu tillgängligt från utgivarna Zuxxez. Med ett mer vuxeninriktat tema verkar detta inte vara något för småbarnen, så ni laddar givetvis bara ner demon om ni är över 18, se länk nedan.

www.netgames.com

Neverwinter Nights försenat

Ett av de hetast efterlängtade rollspelen i år, *Neverwinter Nights*, kommer förmodligen inte i år som beräknat. Utvecklarna meddelar att de siktar på "vintern" i titeln när det gäller release, och då talar vi om nästa vinter. Vi kommer att kasta oss över det som svultna vargar och fixa en recension omedelbart.

RPG

WIZARDRY 8

Dags att låta skägget växa i 3D.

Från den kanadensiska utvecklaren Sir-Tech meddelas att man änligen blivit klara med det svårt fördröjda *Wizardry 8* och att spelet kommer att lanseras i USA och Kanada den 15:e november. När det sedan kommer till Europa är svårt att säga, men en gissning är väl att det tar ett par veckor. Sir-Tech utlovar förutom en detaljerad 3D-motor med massor av animationer och små detaljer för de olika monstren även ett gediget spel med en komplicerad story.

Precis som i de tidigare spelen i serien kommer man att kunna starta på olika ställen i världen (eller galaxen, då rymdskepp faktiskt förekommer trots fantasymiljön) och därifrån ta sig igenom spelets story i stort sett hur man vill. Det är alltså ett mycket öppet spel, så det ska bli intressant att se hur de löst problemet med att spelaren far runt på måfå och inte vet vad han/hon ska göra.

Stridssystemet är också ett steg framåt, eller kanske ett steg mot mitten. Istället för att ha ett realtidssystem där saker och ting blir förvirrat eller ett omgångssystem där man kan sitta och plottra med allt mellan himmel och jord (vilket tar evigheter i Multiplayer) så har man valt en gyllene medelväg. Du ger dina order i lugn och ro och aktiverar sedan stridsmotorn varefter karaktärerna utför order efter bästa förmåga. Realtidsstrider går också att få, men detta verkar ju som ett trevligt sätt.

Ett dynamiskt och nyckelordsbaserat chatsystem för NPCs kommer också att finnas med, det vill säga att du skriver frågor och liknande precis som om du chattade med en människa och karaktärerna svarar så gott de kan. Får du inte de svar du vill ha så kan du använda magi för att charma personen i fråga, eller rent av rekrytera honom/henne till ditt glada gäng. Låter kul.

www.wizardry8.com

Åtta purfärska nyhetssidor...

22 World War II Online Lägesuppdatering...

24 US Racer Gasen i botten!

26 Atlantis III: The New World Niels Jensen?

28 Red Ace Squadron Menlösa prylar.

FPS

GENERATIONS ARENA

Doom 2 gör comeback, fast inte riktigt.

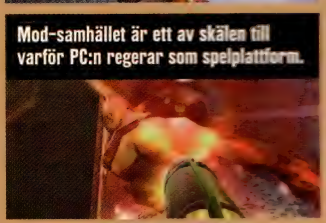
I en fullkomligt unik mod till *Quake III Arena* försöker mod-utvecklarna Wirehead Studios åstadkomma det som många spelfans i åratal försökt göra över Usenet och diverse diskussionsforum på webben.

I moden kommer du att kunna välja en karaktär från något av ID Softwares fem FPS (*Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Quake II* och *Quake III*) även om de olika typerna av copyrightskäl heter något helt annorlunda. Så har du t ex. att välja mellan Doom Troopers, Slipgaters, Strogg Warriors och liknande.

Ditt val påverkar vilka vapen du har tillgång till och vilken fysikmodell din karaktär använder, så föredrar du gamla hederliga dubbelpipiga hagelbössor och inget hoppande så väljer du Doom Trooper, t ex. Därefter kan du löpa ut i arenan och bevisa för alla att *Doom* faktiskt var mycket bättre än alla de här nya trista *Quake*-liren. Eller kanske inte. Poängen är i alla fall att du kan försöka försvara ditt favoritspel i dödlig duell med spelare som har karaktärer från sina favoriter, och alla har sina egna styrkor och svagheter som t ex. hagelbössan som gör *Doom*-spelaren farlig in närstrid eller BFGn från *Quake III Arena* som är den klart mäktigaste pickan i den här moden.

Moden var i skrivande stund försenad, men torde finnas för nedladdning när du läser detta.

www.planetquake.com/wirehead



Mod-samhället är ett av skälen till varför PC:n regerar som spelplattform.

Fysik

PONTIFEX

Bygg en bro till ditt hjärta.

Det fanns för länge sedan ett spel som hette *Bridge Builder*. Nej förresten, det finns än, kolla in www.bridgebuilder-game.com. Det var en ganska enkel historia där du lade ner något slags små pinnar för att skapa en bro, och sedan testade den genom att köra över med ett fullastat tåg. Oftast gick det inte alls, men några verkligt fascinerande broar fungerade faktiskt.

Pontifex är uppföljaren, och det här är ett sådant spel som man egentligen inte vill gilla men ändå fastnar framför till långt in på småtimmarna. Det hela går ut på att bygga en bro, helt i 3D och med ett enkelt interface som gör det hela simpelt. Sedan körs ett tåg över och du kan (oftast) se din bro kollapsa i hela sin prakt. Du kan också analysera var krafterna är som högst och därefter förstärka eller bygga om för att fixa den delen. Jag tror banne mig att vi lärt oss litet fysik av spelet också, men det säger vi inte högt. Kul är det i alla fall, i sann Tanks eller Lemmings-stil.

www.chronidogic.com/pfx.html

PBEM

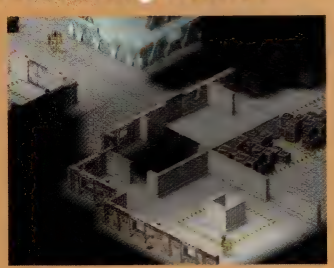
LASER SQUAD: NEMESIS

I rymden kan ingen höra dig maila.

Före detta Mythos Games, som utvecklade den enormt framgångsrika (och enormt bra) spelserien *X-com* satsar nu på mer budgetorienterade projekt. Man har bytt namn till CoDo Games och jobbar för närvarande på ett PBEM, alltså Play By Email-spel. Det hela går ut på att Space Marines kämpar mot otäcka robotar från planeten Zog eller liknande i en isometrisk "fusk-3D"-vy.

Det hela verkar påminna rätt mycket om *X-com*, men är en hel del snyggare. Till att börja med finns ett begränsat antal enheter att använda, men utvecklarna ämnar fortsätta utvecklingen efter release och så småningom starta en världsomspännande turnering där man kan vinna diverse priser. Det hela blir en gratis nerladdning på runt 6 MB, men kommer sedan att kosta ungefär 150 friska i halvåret för att spela mot andra spelare och vara med i turneringen. Nu väntar vi bara på *X-com* 4...

http://lasersquadnemesis.com/



Isometriskt så det förslår.

småsnabba

I'm Going In. Igen.

Codemasters meddelar att de tagit över distributionen av *Project IGI 2*, som kommer att utvecklas av samma norska team som gjorde originalet, d v s Innerloop Studios. Spelet blir i samma stil som ettan, men du kommer att se mer av världen och multiplayer ska vara med denna gång. Motorn blir en uppgraderad version av den som fungerade så bra i det första spelet, och vi ger er givetvis en förhandstitt nästa månad.

www.codemasters.com

Discworld Payne

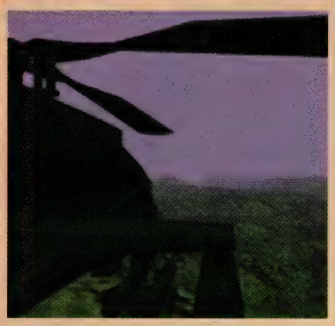
Nu börjar det komma en del lovande mods till *Max Payne*, eller i alla fall börjar det komma hemsidor för sådana. *Discworld: Harold Stibbins* är en av dem och utspelar sig helt på Terry Pratchetts berömda fantasyvärld Discworld. Har ni inte läst böckerna så gör det, alla som har *Max Payne* och gillar Pratchett bör hålla koll på nedanstående sida.

www.discworldmod.net

Politisk korrekthet eller?

Ovannämnda CPL, Cyberathletes Professional League, meddelade tidigare att man efter den 11:e september ändrar lagnamnen i sina *CounterStrike*-turneringar till Offensive och Defensive i stället för Terrorists och Anti-Terrorists. Man ersatte även bomben i spelet med någon annan, icke dödlig pryl, men det blev för larvigt så den är tillbaka igen.

små snabba



Combat Helo

En kille vid namn Richard "Flexman" Hawley blev trött på att det inte kommit några riktigt bra hardcore-simulationer av attackhelikoptrar sedan *Longbow 2*, så han tänker skapa sin egen. Följ hans framgång eller erbjud din hjälp på länken nedan. Vi hoppas han lyckas, ju fler valmöjligheter desto bättre.

www.combat-helo.com

Deus Ex 2 får Havok

Havok, en ny fysiksimuleringsmotor, har blivit mycket populär på senaste tiden, då ett stort antal företag meddelar att de tänker använda den i sina nya spel. Det senaste i raden är Ion Storm Austin, som arbetar på *Deus Ex 2* och *Thief 3*. De inkluderar denna avancerade fysik i båda spelen för att spelaren ska få en ännu mer realistisk spelupplevelse.

Thrustmaster Cougar

Guillaume Leléve från franska Guillemot som numera äger Thrustmaster bekräftade i en intervju nyligen att deras nya spak/gasreglage-combo Cougar kommer att släppas i tid till julruschen. Priset på gatan beräknas bli runt 3000 friska, d v s som en sämre begagnad bil. Men en bil kan man ju inte spela spel med. Nästa pryl på listan blir ett set tillhörande roderpedaler av samma höga kvalitet, kommer i vår. Vi testar så fort vi får våra händer på grejorna.

www.thrustmaster.com

MMOnline

WORLD WAR II ONLINE

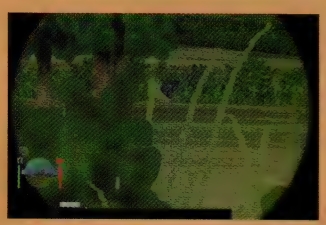
Lägesuppdatering ger oss hopp om framtiden.

Chris "Mo" Sherland, producent för *World War 2 Online*, skrev nyligen ett öppet meddelande om vad de håller på med och vad de räknar med att inkludera i spelet inom den närmaste framtiden, och det såg mycket bra ut för alla krigsfans. Till att börja med så kommer det en drös nya fordon och utrustningsdetaljer, som t ex kulsprutor för infanteriet (bra för tyskarna, då hela deras taktik under kriget baserade sig på kulsprutan som en central detalj) och mer lätta och medeltunga stridsvagnar. Kikare och kikarsikten är också på gång, men inte så snart.

Den mest glädjande nyheten är att arbetet på det strategiska underhållssystemet går framåt. Får man detta att fungera så ligger vägen öppen för att inkludera fabriker, depåer och konvojer som faktiskt fungerar, och som kan förstöras av spelare för att göra det svårare för motståndarsidan. Då kan man även lägga till saker som sjukvårdare och lastbilar med ammunition som fyller på förråden i fält, samt flygplan som släpper förråd från luften.

Vi anser fortfarande att det här spelet kan bli något av det bästa som setts online, även om man kan tycka att det borde ha varit mer komplett redan när det släpptes, och kommer att rapportera dess vidare öden till er. Det är redan betydligt mer spelbart än det var för ett halvår sedan, och verkar bara bli bättre.

www.wwiionline.com



Management

TROPICO: PARADISE ISLAND

För alla som vill ha fler öar att terrorisera.

Amerikanska utvecklarna BreakAway Games som hittills specialiserat sig på militära titlar som *Sid Meier's Antietam!*, håller som bäst på att utveckla en expansion till *Tropico*.

Expansionen kommer att heta *Paradise Island* och ges som förut ut av Take 2. Det du får i paketet blir en karibisk paradisö som visserligen är vacker och varm, men som ger dig som diktator på livstid (din livstid, hur lång den nu blir) nya problem att lösa. Många av dessa inkluderar precis som i verkligheten, turister.

Turister måste lockas till din nya ö med hjälp av fina stränder, billiga bungalows, tennisbanor och rent av eko-turism i eventuella naturreservat. Du vill förstås också ha en ö som fungerar så bra som möjligt och ser fin ut, därför finns massor av nya byggnader; t o m ett kolonifort från pirattiden. Byggnader går nu också att rotera.

Expansionen innehåller 20 nya scenarier, mest inriktade på turism, men det finns också en del nya utmaningar i form av urinnevånare och ett socialt hjälpsystem för att hålla dem lugna. Dessutom kommer du att drabbas av tropiska stormar och orkaner som du måste städa upp efter.

www.poptop.com

RTS

1914: THE GREAT WAR

Är Första världskriget bättre än tredje?

Det är inte lätt att slå sig in på nya marknader i dagsläget. Visst kommer det spel om Andra världskriget snabbare än vi hinner med att skriva om dem, men spel om det Stora Kriget är kanske aningen mindre representerade här. Fishtank och Ravensburger har valt att försöka återskapa denna ännu rätt fräscha period i krigets historia med sitt nya spel *1914: The Great War*.

Spelet är givetvis i glamorös 3D, trots att det är ett RTS, något som verkar vara standard numera. Du är en nybakad officer som får diverse posteringar i skyttegravarna i 1900-talets andra årtionde, eller rättare sagt över skyttegravarna eftersom man ser det hela i klassiskt RTS-perspektiv en smula från ovan. Specialeffekterna ser redan mycket bra ut med flygplan som pepprar små män på marken och stora bisarra stridsvagnar vars största fiende är leran. Vi kan knappt vänta.

www.fishtankgames.com

www.telia.se

Nu erbjuder vi våra kunder:

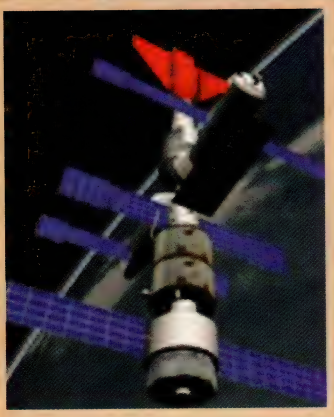
Bränt gummi, snutar i häcken och en Porsche – dygnet runt.

Med Telia Games onDemand kan du spela häftiga spel direkt över Internet via bredband. Det blir både bekvämare och snabbare än att springa till affären. I vårt breda utbud finns till exempel Need for Speed: Porsche 2000 – för dig som har bråttom. Registrera dig för vår nya tjänst Games onDemand på www.startsidan.telia.se. För mer information och priser ring 020-222 100 eller gå in på webbadressen ovan.

Vårt startpaket kan du köpa i Telias butiker, hos Siba och Telias återförsäljare.

TELIA

små snabba



Orbiter

Har du alltid drömt om en realistisk rymdsimulator? Hör du till en av dem som saknar Microsofts *Space Sim*? Då har turen kommit till dig, men du får jobba litet för det. Du måste närmare bestämt skriva in den krångliga länken nedan i din webläsare, men då får du en simulator som förbereder dig för ett jobb på NASA.

http://www.medphys.ucl.ac.uk/~martins/orbit/orbit.html

Racing

US RACER

Olagligt eller inte, racing i stan är alltid kul.

Holländska Davilex, som tidigare utvecklat flera budgettitlar i racingenren, t ex *London Races, Thames Racer* och *Europé Racer* (börjar någon se en trend här?) har nu korsat atlanten. Det mindre överraskande namnet *US Racer* är resultatet och kommer att handla om att köra diverse lopp genom åtta stora amerikanska städer. Givetvis är spelaren medlem i en illegal klubb som anordnar streetrace och försöker kämpa sig upp i rankingen utan att polisen tar honom under loppen.

Förutom de urbana miljöerna så kommer man att kunna njuta av offroad-körning i tre av amerikas mest kända nationalparker, närmare bestämt Grand Canyon, Yellowstone och Yosemite. Spelet har bara tagit ett halvår att utveckla, enligt Davilex själva för att man valt att använda NDLs Netimmerse-motor som gland annat används i *Dark Age of Camelot* och *Elder Scrolls III*.

Spelet verkar ju bli något i stil med Microsofts *Midtown Madness*, fast kanske aningen vildare och med elakare poliser, så det kan vara värt att kolla in. Vi gör så, och ni kan räkna med att läsa om det någonstans på dessa sidor.

www.davilex.co.uk

VINN!

PC GAMER och Toptronics har det stora nöjet att låta alla rally-fans där ute tävla om ett gäng goa priser. Eller vad sägs om:

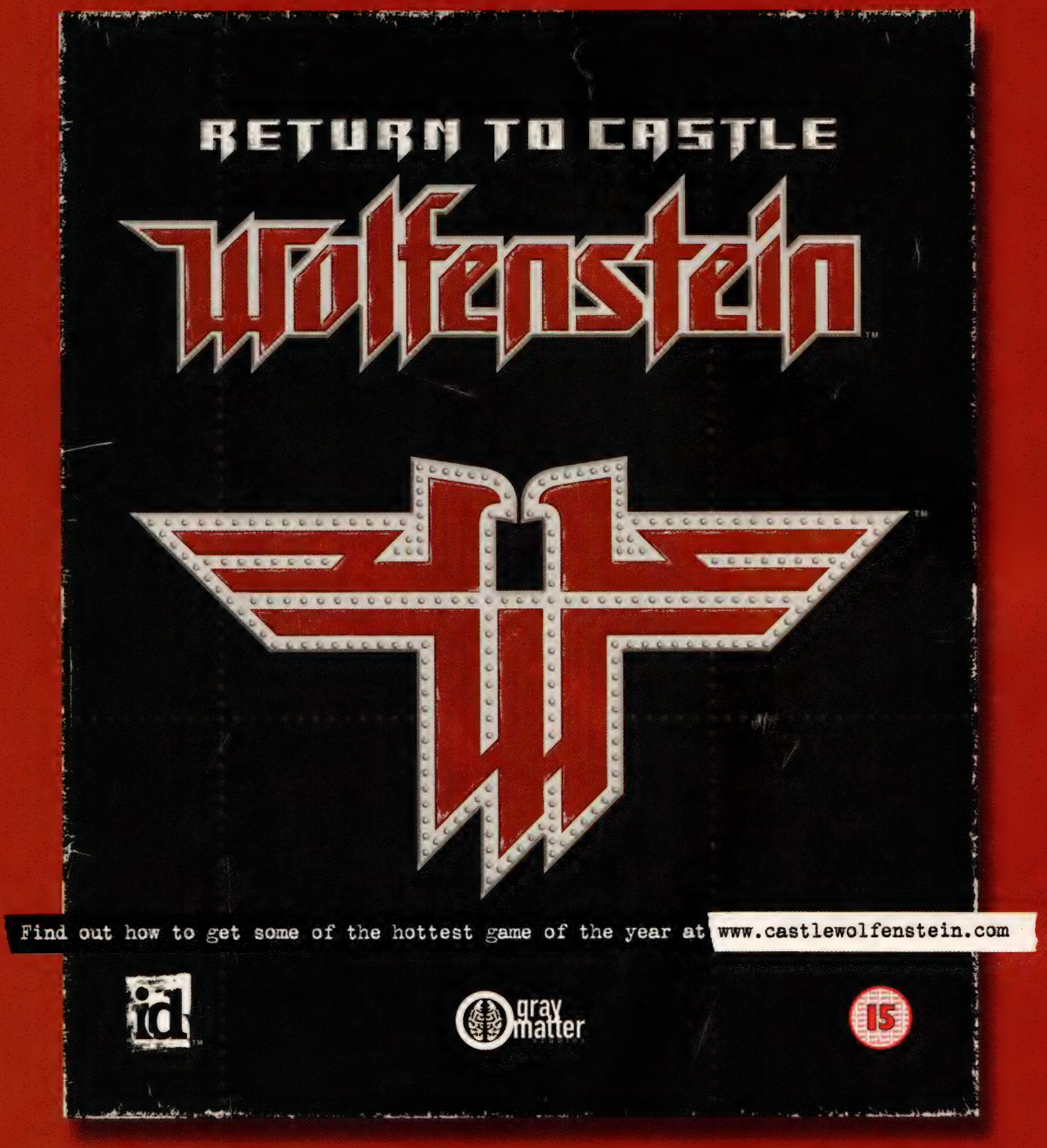
1 PRIS - Spelet Rally Championship Xtreme + Force Feedback-ratt!

2-5 PRIS - Spelet Rally Championship Xtreme

Allt ni behöver göra är att skriva in till oss och berätta exakt vad som är så stimulerande med ett ordentligt bredställ. Skriv "Fett Ställ" i ämnesraden. Enkelt va?

Bidragen skickas till red@pcgamer.se och ska vara oss tillhanda senast den 10 januari. Vinnarna presenteras i vårt februarinummer.

want some?



© 2001 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Return to Castle Wolfenstein, the Return to Castle Wolfenstein logo, the Id Software name and the id logo are either registered trademarks or trademarks of Id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

RETURN TO CASTLE
Wolfenstein

små snabba

Crusader byter namn

Crusader: Total War, som vi nyligen tog en titt på, byter namn till *Medieval: Total War*. Detta dels för att man inte vill förknippas enbart med de kristna plundringarna i diverse arabländer som korstågen ju faktiskt var, men mest för att spelet faktiskt täcker i stort sett alla krig som ägde rum under medeltiden. Oavsett namn verkar ju detta bli ett höjdarspel, håll utkik efter en recension i denna publikation.

Inte så majestätiskt

Electronic Arts online-thriller *Majestic* har inte gått så bra som väntat, så nu tänker man även sälja den i låda i butiken och då inkludera de första fem episoderna. Spelets idé är ohyggligt originell, du spelar bland annat via telefon och MSN Messenger, samt diverse kryptiska websidor, men funkade kanske inte så bra i praktiken.

Äventyr

ATLANTIS III: THE NEW VORLD

En ännu nyare värld än Nya Världen.

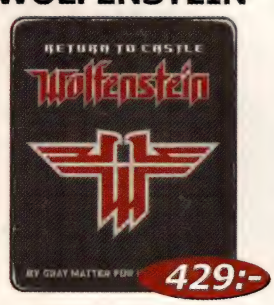
Med läppsynkning och en inscannad Chiara Mastroianni (från filmen Pret-à-porter) så tänker Cryos tredje Atlantis-spel ändå av någon anledning bli mer *Myst*-likt än någonsin. Idén är väl att få samma försäljningssiffror, efter att man försökte något nytt i *Atlantis II* och knappt sålde ett enda exemplar.

I spelet så gestaltar Chiara en ung egyptolog som i stil med Lara Croft reser runt i världen och försöker hitta Atlantis. Vi lär dock inte se henne stå på händer vid några stup då spelet använder en motor som producerar statiska scener som man sedan kan panorera runt 360 grader i. Hon har också med sig en stilig ung man vid namn Tuareg som letar efter sina rötter som någon slags indian och nu vill ta reda på vad som hände med hans förfäder från Atlantis.

Du kommer att få se palats i gamla Persien och utgrävningar på tundran innan du klarat av detta nya äventyr som ska släppas i december om allt går som planerat.

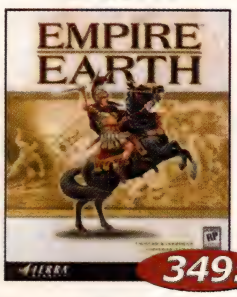
www.cryo-interactive.com

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



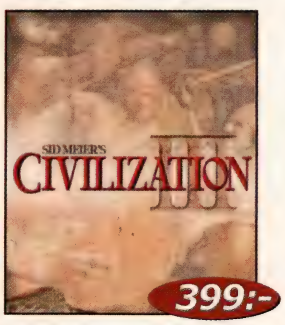
429:-

EMPIRE EARTH



349:-

CIVILIZATION 3



399:-

DIABLO 2 BATTLE CHEST

349:-

* DIABLO
* DIABLO 2
* DIABLO 2: EXPANSION
* DIABLO 2 STRATEGIGUIDE

0340 - 67 88 80

spelbutiken.se

Under 15 år - skicka skriftlig beställning med förälders underskrift. Outhämtade försändelser debiteras med 199:- Vid order tillkommer postens avgifter Vi reserverar oss för eventuella prisändringar och feltryck
Alla registrerade namn, varumärken och logotyper tillhör respektive ägare

Äventyr

ATMA

Någon som kan gissa vad titlen betyder?

***Atma* är ett nytt äventyrsspel på gång från utvecklarna 4Dgames. Tidigare hette de Vinayak, efter den hinduiska guden för kunskap och visdom. Även om detta var lite djupt så är de inte blyga när det gäller att svänga till med hinduiska gudareferenser i sina spel. *Atma* betyder ungefär den odödliga själen, och 4Dgames mål är enligt dem själva att "skapa interaktiva lekplatser som utmanar sinnena, fångar fantasin och innehåller ålderns visdom i varje moment av spelandet." Låter det ambitiöst tycker ni?**

I en lätt fri översättning betyder ovanstående uttalande ungefär att spelet blir en icke-våldsvariant av ett RPG kombinerat med ett äventyrsspel sett ur förstapersonsperspektiv. Det hela utspelar sig också i ett universum helt baserat på den hinduiska tron.

Utvecklarna hade beslutat sig för att använda *Unreal*-motorn från Epic för *Atma* (vilket kanske syns på bilderna om ni tittar noga), men har nu bestämt sig för att använda den förbättrade *Unreal Warfare*-motorn, vilket förmodligen innebär vissa förseningar.

Hos 4Dgames, som är baserade i Iowa i USA, finns flera som har åstadkommit bra saker med *Unreal*-motorn och vi väntar oss därför att det här spelet blir såväl snyggt som originellt. Det sistnämnda kan vi i alla fall definitivt garantera.

www.4dgames.com

Sluta dröm!

Den här bilen kan bli din!

Var med i tävlingen som kan göra dig till kung på stan! Köp Microsoft SideWinder Force Feedback Ratt eller en SideWinder Force Feedback 2 Joystick så kan du vinna drömbilen Audi TT. Tävlingskupong finner du i butik. Tävlingen pågår 2001-10-15 till 2002-01-31. Lycka till! Vrooom!

Microsoft SideWinder Force Feedback 2
Från den svagaste vibration till full styrka ger denna joystick en verklighetstrogen upplevelse och riktningskänsla som bara Microsofts teknik för dynamisk återkoppling kan.

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel
Denna spelratt är utvecklad i samarbete med professionella racerförare och ser till att varje gupp och krängning känns för ökad körglädje och fartupplevelse, dessutom programmeringsmöjligheter till max.

Microsoft®
www.msn.se/auditt

små snabba

EA.com dumpar

Electronic Arts meddelade nyligen att de lägger ned några av sina online-spel, som nås genom www.ea.com. Bland annat kommer aldrig *Multiplayer Battletech 3025*, som vi tidigare nämnt, att släppas och den gamla favoriten *Air Warrior 3* läggs ner för gott. Förhoppningsvis kommer de att ersättas av nya bra spel.

Din rått!

I den senaste patchen till *Everquest* finns möjligheten att spela som ett monster, fast då bara på PvP (Player versus Player)-servrarna och bara låg-nivåmonster. Det här innebär ändå att du kan springa runt och spöa nya spelare utklädd till råtta eller gullig kanin t ex.

www.everquest.com

MMM, Brains!

Tillhör du dem som alltid velat vara en zombie? Nu kan Sega besanna dina högsta önskningar. Om du skickar ett e-mail med ett foto på dig själv i zombie-kostym till Becomeazombie@segaamerica.com, så kan du komma att hamna som en av modellerna i *House Of The Dead III*.

Flyg

RED ACE SQUADRON

Tänk er *Crimson Skies* fast med riktiga flygplan.

Small Rockets, förutom att vara ett av världens coolaste namn, är en liten oberoende utvecklare från England. De meddelade i dagarna att de arbetar på en uppföljare till klassiska *Master of the skies: The Red Ace*, som släpptes när företaget fortfarande hette Fiendish Games.

Originalet var ett flygspel av det lättare slaget, mer arkad än seriös simulation, men var kul och hade framförallt rätt känsla. Det hela handlar om dubbeldäckare som slåss och bombar markmål över gröna fält, eller i Squadronberg och öknar i Turkiet. En del nya flygplan kommer också att finnas med, inklusive tunga bombplan och små lätta spaningsplan, samt givetvis jaktplan. Tre nya miljöer blir det också att flyga i för litet mer variation, en ö någonstans i Nordsjön, västra Turkiet och de svenska fjordarna. Nej vänta nu ett ögonblick, ska det inte vara norska fjordar? De är kanske inte så bra på geografi på Small Rockets...

Det som framför allt har förbättrats är det faktum att *Master of the skies* inte hade något multiplayerläge alls. *Red Ace Squadron* kommer att ha flera olika lägen som kan spelas över LAN eller Internet, så nu kan du lira Deathmatch mot polaren, i Sopwith Camels eller trippeldäckare. Dessutom finns Team Deathmatch och Team War-lägen. Spelet släpps förhoppningsvis snart och med litet tur kan vi ha en demo på nästa månads CD.

www.smallrockets.com

Vingarna är perfekta för luftakrobatik.

RTS

FORT COMMANDER

Tänk er *Force Commander* men med pirater.

Det här strategispelet mitt i pirateran i karibiska övärlden är under utveckling hos österrikiska Zenith Studios och kommer att kombinera så vitt skilda element som rollspel och realtidsstrategi. Det hela utspelar sig på de många öar och fort som fanns spridda över övärlden och själva målet är att ta över hela Karibien under 1600-talet genom att ta över fiendens land och fort, medan du skyddar dina egna innevånare och handelsmän från pirater som utgör ett ständigt hot.

Enligt utvecklarna så kommer *Fort Commander* att låna från deras favoritdelar av *Age of Sail, Sea Dogs, Age of Empires, Shogun, Pirates* och *Civilization*. Den viktigaste unika delen av spelet är dock en armébaserad orderstruktur som är ganska realistisk och alltså leder till vissa problem. Alla kommunikationer måste färdas genom obrutna linjer och sedan tolkas av dina befälhavare, så du kommer inte att ge order till belägrade fästningar. Officerare ger sedan order till sina kurirer som springer ner till underbefälen, som skriker åt trupperna tills de (förhoppningsvis) gör som du vill.

Den artificiella intelligensen kommer dock att låta individuella trupper besvara eld och liknande så de inte är helt hjälplösa, beroende på deras karaktär förstås. Spelet ska släppas nästa höst, men innan dess har vi förmodligen hunnit titta närmare på det.

www.zenithstudios.com

RTS

EARTH 2150: LOST SOULS

Kvinnor, barn och speljournalister först.

Ett tillägg till Topwares mycket uppskattade 3D-RTS *Earth 2150* är på gång från Reality Pump, och kommer att använda Infinite-X-motorn. *Earth 2150* har ju redan fått en uppföljare i form av *The Moon Project*, men *Lost Souls* fokuserar mer på en enda aspekt av jordens undergång – den morbida kapplöpningen för att försöka komma ombord på en av livbåtarna.

Ett litet antal rymdskyttlar har byggts av den Eurasiska Dynastin av material som är mer och mer sällsynta på jorden. Tyvärr finns det i stort sett bara plats för överhuvudet i dynastin, Tsar Vladimir II, och några av hans utvalda medhjälpare. Det här är ju inte något som resten av befolkningen tänker ta emot utan protester, då deras närmaste framtid involverar jordens kollision med solen och det totala utplånandet av allt liv på planeten.

Helt nya kampanjer kommer att visa slutet i San Francisco, Amsterdam, München och Wien, och en karteditor och EarthC kommer åter igen att låta dig skapa dina egna nivåer och finslipa enheternas beteende. Släpps under vintern, förmodligen tidigt nästa år.

www.zuxxez.com

FUNNY MOBILE

COOL UNDERHÅLLNING TILL DIN MOBIL!

SKICKA ETT SMS TILL **72333**

LOGOS

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 3330, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110 och de senaste 5110-modellerna.

pclogo bmw4 | pclogo nallepuh6 | pclogo army | pclogo tsup | pclogo nike5 | pclogo varg3 | pclogo batman1 | pclogo nofear | pclogo ol3

pclogo cat | pclogo bmw | pclogo pornstar | pclogo snobben | pclogo babe3 | pclogo starwars2 | pclogo nike | pclogo sexy100 | pclogo skalle

pclogo hd3 | pclogo snobben | pclogo hund7 | pclogo skräckspindel | pclogo metallica | pclogo microsoft | pclogo mom | pclogo danger2 | pclogo airforce

pclogo ölöppnare | pclogo playboy | pclogo Gustaf2 | pclogo carlsberg | pclogo godjul11 | pclogo eurosport | pclogo f15 | pclogo guinness | pclogo sboard1

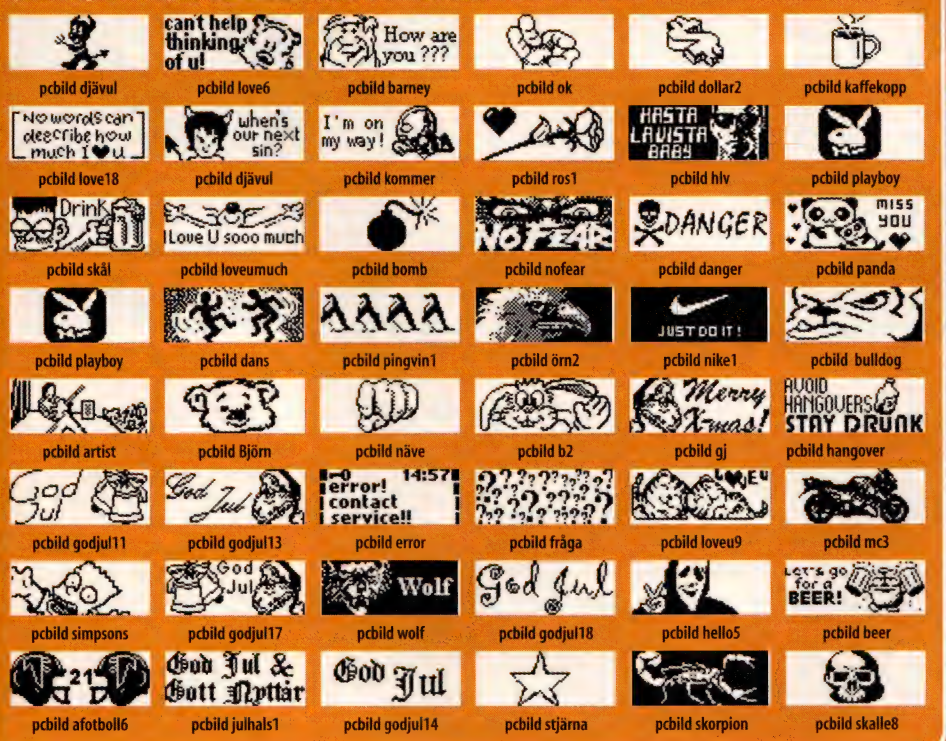
pclogo volym | pclogo hund3 | pclogo liverpool | pclogo macdonalds1 | pclogo nike | pclogo niceday | pclogo ögon14 | pclogo pacman | pclogo porsche2

pclogo godjul12 | pclogo quake3 | pclogo sboard1 | pclogo sexbomb | pclogo haj | pclogo skelett | pclogo volvo1 | pclogo godjul13 | pclogo jul2

pclogo godjul14 | pclogo NBA | pclogo skrik | pclogo julgran | pclogo tomten | pclogo f12 | pclogo startrek2 | pclogo slade1 | pclogo tommy

BILDMEDDELANDEN

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210, 8310, 8850 & 8890



pcbild djävul | pcbild love6 | pcbild barney | pcbild ok | pcbild dollar2 | pcbild kaffekopp

pcbild love18 | pcbild djävul | pcbild kommer | pcbild ros1 | pcbild hlv | pcbild playboy

pcbild skål | pcbild loveumuch | pcbild bomb | pcbild nofear | pcbild danger | pcbild panda

pcbild playboy | pcbild dans | pcbild pingvin1 | pcbild örn2 | pcbild nike1 | pcbild bulldog

pcbild artist | pcbild Björn | pcbild näve | pcbild b2 | pcbild gj | pcbild hangover

pcbild godjul11 | pcbild godjul13 | pcbild error | pcbild fråga | pcbild loveu9 | pcbild mc3

pcbild simpsons | pcbild godjul17 | pcbild wolf | pcbild godjul18 | pcbild hello5 | pcbild beer

pcbild afotboll6 | pcbild julhals1 | pcbild godjul14 | pcbild stjärna | pcbild skorpion | pcbild skalle8

SKICKA TILL EN VÄN!

Om du vill skicka en ringsignal, logo eller bildmeddelande till en vän, så anger du hans/hennes mobilnummer efter kodordet till den produkt du har valt. Skicka det sedan som ett SMS till 72333.
Exempel: PCLOGO HAJ 07xxxxxxxx.
OBS! Använd mellanslag mellan PCLOGO/HAJ OCH NUMMER.
Gratis för mottagaren – du betalar!

RINGSIGNALER

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner:
3210, 3310, 3330, 6XXX, 7110, 8210, 8810, 8850, 9000i & 9110

ARTIST / LÅT	KOD
Kylie Minogue/ Can't get you out of my head	pcrs cantget2
Westlife/ When you're looking like that	pcrs w5
Mary J Blige/ Family affair	pcrs familyaffair
Michael Jackson/ Rock my world	pcrs rockmyworld
Afroman/ Because I got high	pcrs high
Alien ant farm/ Smoothcriminal	pcrs smoothcriminal
Eve feat. Gwen Stefani/ Let me blow ya mind	pcrs blowya
Dj ötzi/ Hey baby	pcrs heybaby
Nelly Furtado/ Turn off the light	pcrs turnoff
Alicia Keys/ Fallin'	pcrs fallin
Jennifer Lopez/ Ain't it funny	pcrs funny
Uncle cracker/ Follow me	pcrs followme
City High/ What would you do	pcrs whatwouldyoudo
Gabrielle/ Out of reach	pcrs outofreach
Bjällerklang	pcrs bklang
White Christmas	pcrs christmas1
Rudolf med röda mulen	pcrs rudolf1
Stilla Natt	pcrs stillanatt
Julpolka	pcrs polka
Hejsan Hoppsan	pcrs hejhopp

SÅ HÄR GÖR DU

FÖR ATT FÅ EN RINGSIGNAL, LOGO ELLER BILDMEDDELANDE TILL DIN MOBILTELEFON:

1) Välj den produkt du vill ha.

2) Knappa in kodordet som står vid den produkt du har valt.

3) Skicka sedan kodordet som ett textmeddelande (SMS) till 72333.

4) Du får omedelbart din beställda logo som ett SMS till din telefon.

EXEMPEL: Du tycker om logon med kodordet "haj", och vill få den som en logo på din mobil. Skriv då i ett SMS **PCLOGO HAJ** och skicka det till **72333**.

PS: Om du vill få tillbaka din ursprungliga operatörslogo så skickar du ett SMS med texten **PCCLEARLOGO** till **72333**. Lagra logon, som du får tillbaka i ett SMS, och telefonen blir som då du köpte den.

Teliakunder 11:50 kr/SMS.
Europolitan- och Comviq/Tele2kunder 10kr/SMS.

font1 | font2 | font3 | font4 | font5

NYHET! NAMNLOGO I DIN MOBIL

Tjänsten fungerar med följande Nokia-telefoner: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 och 9210.

BESTÄLLA NAMNLOGO:

1) Välj någon av de fem typsnitten (Fonter).

2) Skriv in uppgifterna i denna ordning **PCNAMNLOGO följt av FONTNUMMER och NAMN/TEXT** och skicka detta som ett SMS till nummer **72333**.

3) Du kommer att omedelbart få det du skrev i retur.

EXEMPEL: Du vill ha typsnittet Font nr 2 och heter Anna. Skriv då textmeddelandet **PCNAMNLOGO 2 ANNA**, och skicka detta till **72333**. OBS! **Använd mellanslag** mellan PCNAMNLOGO, FONTNUMMER och NAMN/TEXT.

Texten du anger som grund för namnlogo skiljer på små och stora bokstäver. Du kan självklart skriva vilken text som helst. Det behöver inte vara ditt namn! Du kommer omedelbart få det du skrev i retur i form av en logo!

Teliakunder 11:50 kr/SMS.
Europolitan- och Comviq/Tele2kunder 10kr/SMS.

WWW.FUNNYMOBILE.COM

CELLUS AS, BOX 6546 RODELØKKA
0501 OSLO, NORGE

små snabba

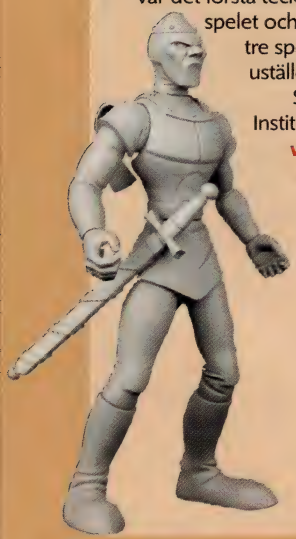
Athlon Xp 1900

AMD har släppt sin nya processor som är speciellt utvecklad för att fungera tillsammans med nya Windows XP. Athlon XP 1900+ är döpt efter AMD:s nya strategi där siffran inte beskriver snabbheten i megahertz, utan är en sifferbeteckning som talar om hur snabb processorn är jämfört med andra Athlon-processorer. Det nya sättet att räkna kallas TPI (True Processor Iniative) och det ska vara ett sätt att beskriva prestanda baserade på fler värden än bara megahertz. AMD har jobbat tillsammans med Microsoft för att ta fram den nya Athlon XP-familjen som med sin QuantiSpeed-arkitektur ska vara speciellt anpassad för spel och digital video.

Dirk blir docka

Alla gamers minns naturligtvis gamla fina *Dragons Lair*. Överraskande nog är det ju dags för en ny 3d-version snart. Och i vår blir Dirk the Daring, prinsessan Daphne, draken och den elake trollkarlen dockor, eller snarare actionfigurer. Det är leksakstillverkaren AnJon som efter att ha teckant avtal med Dragon's Lair LLC gör figurerna som släpps i vår. *Dragons Lairs* kom i sin första form redan 1980 och har sedan dess funnits som bland annat arkadspel. Det var det första tecknade datorspelet och är ett av de tre spel som finns uställda på anrika Smithsonian Institution i USA.

www.digitalleisure.com



LÄDER TILL JUL

Superratt från Logitech och Momo.

Logitech tar det här med racingspel på största allvar med sin nya ratt Momo Force. Det kanske något märkliga namnet kommer sig av att den är designad i samarbete med välkända ratttillverkaren Momo, som bland annat gör rattar till Formel 1-bilar.

Den nya Momo-ratten har en hel del detaljer som vi inte har sett tidigare på en PC-ratt. Den är klädd i äkta läder, som dessutom är handsytt. Navet av borstat aluminium innehåller sex programmerbara knappar och växelspakarna är av stål. Gas- och bromspedalerna är även de av aluminium och de vilar på en tung golvplatta som är klädd med en aluminiumplåt. Ratten har nyutvecklad force feedback och alla kullager är av stål som, enligt Logitech, ska ge en känsla av absolut äkta racing. Själva ratten är dessutom utformad helt enligt Momos Formel 1-specifikationer, vilket bland annat innebär att den är lite mindre och att greppet är bättre än vanligt. Rattutslaget är 270 grader och det går att fästa den permanent i skrivbordet genom att skruva fast den med en kraftig bult rätt igenom bordsskivan. Vill man inte ta fram borren går det förstås också att använda det specialutvecklade fästet där ratten kläms fast i bordsskivan på vanligt sätt.
Räkna med att Momo Force kostar runt 2495 kronor, men då ingår också två års garanti.

www.logitech.com
www.momo.it

Tillbehör

DUBBEL OPTIK

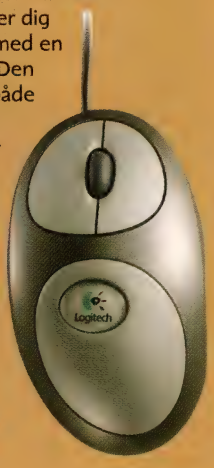
Möss i massor.

Fler nyheter kommer från Logitech denna jul, främst handlar det om möss där utvecklingen av optiska möss tar ett nytt steg i och med Logitechs nya Mouseman Dual Action.

Den innehåller två optiska sensorer på 800 dpi som tillsammans ska ge mer precis information om musens rörelser. Data från de två sensorerna sammanställs av en mikroprocessor i realtid. Enligt Logitech ger detta snabbare och jämnare musrörelser.

Logitech passar också på att ge ut en specialmus med knallrött skal så här i juletid. Wheel Mouse Optical Special Edition som är en optisk mus med 800 dpi görs bara i en begränsad upplaga. Sista musen denna gång är av borstad metall och heter Mouseman Traveler. Den är speciellt utformad för att passa dig som har lite plats eller dig som reser med en bärbar PC. Den passar för både höger- och vänsterhänta och är som sig bör optisk. Det medföljer ett litet resetui att förvara den i på resan.

www.logitech.com



Tillbehör

Tungt styre

Äkta hojstyre för motorcykelracing

Ur den aldrig sinande strömmen av viktiga tillbehör till datorn finner vi denna månad ett riktigt hojstyre! Gillar du motorcykelsimulatorer är förstås *Freestyler Bike* från Thrustmaster helt rätt. Gasa, bromsa, växla och sväng - styret innehåller allt som finns på ett riktigt motorcykelstyre. Det går att montera på ett bord som vanligt , men det går också att lägga det i knäet om så önskas. Handtagen är av gummi för rätt känsla och styret innehåller två motorer för force feedback. Växelspaken är digital medan gas och broms är analoga.
Räkna med ett pris på strax under tusenlappen.

www.thrustmaster.com

Tillbehör

Cykla och spela

Träna och lira actionspel samtidigt.

Att amerikanarna kan vara väl tossiga ibland vet vi. Trots detta lyckas de alltid överraska.

Det senaste är att vi ska cykla och styra *Half-Life* samtidigt. Med hjälp av SimCycle är det meningen att man ska sitta i sin vanliga stol, titta på tv och samtidigt få motion genom att man cyklar. SimCycle ser ut som ett par pedaler i ett litet stativ som man ställer framför favoritfåtöljen. SimCycle kan användas helt fritt, det medföljer några tjusiga videor att titta på medan man cyklar, eller så kopplar man den till datorn och cyklar genom terrängen via programmet Eloton Theater.

Är detta för mesigt för dig? Hav tröst, nu har GameBox kommit. GameBox är en liten låda som du kopplar mellan SimCycle och datorn och vips går det bra att styra dina favoritspel genom att cykla. Full kompabilitet med spel som *Half-Life, Quake 3, Carmageddon, Nascar* med flera utlovas.

SimCycle kostar 200 dollar och GameBox 80 dollar, ungefär. De kan bara köpas från företaget som tillverkar dem, Eloton Inc.

www.eloton.com

Tillbehör

Sitt vackert

Ny stol för alla Gamers.

Erkänn att du sitter som en sopa framför datorn. Vem tänker egentligen på ergonomi när kulorna viner runt huvudet och man försöker undkomma monstret som försöker slita av en huvudet. Nu blir det ändring på det. Gameseat heter en ny stol som är speciellt anpassad för gamers. Stolen har två speciella gummiklädda plattor på vardera armstödet. Plattorna har rätt lutning för mus, joystick eller gasreglage. Stolen är kroppsformad så att man sitter stadigt och påminner mycket om en kontorsstol. Den står på fem hjul, har gasreglage för att justera höjden och så kan man förstås ändra rygglutningen. Armstödsplattorna hålls uppe av gasdämpare som gör att plattorna sakta fälls upp när det är dags för spel. Det går dessutom att koppla på en "Shaker" så att stolen vibrerar under spelets gång.

Stolen kostar 399 dollar och Shakern 129 dollar. Beställes lättast direkt på nätet.

www.gameseat.com

Tillbehör

LYSANDE NAMN

Nödvändigaste prylen.

Vill du vara coolast i byn eller vill märkas lite extra på nästa LAN-party är Laserbay helt rätt pryl. Det är en skylt med lysande text som monteras i ett ledigt 5,25-tumsuttag på datorns framsida.

Du kan själv bestämma vad det ska stå, maxlängd på texten är 11 tecken inklusive mellanslag. Du kan välja på blått eller rött ljus. Laserbay är en mycket enkel produkt som består av en liten låda, tre lysdioder och en front där texten är urfräst. Från lådan går en strömkontakt av standardtyp som passar i varje dator, det brukar alltid finnas ett par strömsladdar i varje pc som inte används. Resultatet är en dator med inbyggd ljuskylt. Coolt eller ej, men numera lyses redaktionen upp av texten PC GAMER i vackert rött sken.

Laserbay säljs av svenska Eksitdata och kostar från cirka 295 kronor.

www.eksitdata.com

små snabba

Tre grafikkort från ELSA

Nu släpper ELSA tre nya grafikkort baserade på nVidias senaste grafikkretsar Titanium som är en vidareutveckling av GeForce3 och GeForce2-kretsen. Det värsta kortet i serien är ELSA Gladiac 921 DVI. Kortet är byggt på det nya GeForce3 Ti 500 och har utgångar för digital video (DVI), VGA och vanligt TV. Den nya GeForce3 Ti 500-kretsen har en klockhastighet på 240 MHz och en minneshastighet på 500 MHz. Priset ligger på cirka 5300 kronor. ELSA Gladiac 721 TV-OUT använder den nya GeForce3 Ti 200-kretsen och har anslutning för vanlig VGA samt TV. Priset är omkring 4000 kronor. ELSA Gladiac 516 TV-OUT är utrustat med det nya GeForce2 Ti GPU-kretsen och har VGA samt TV-utgång. Pris cirka 2300 kronor.

www.elsa.com

Större hårddisk med ny teknik

IBM introducerar nu sin senaste hårddiskfamilj som innehåller en helt ny teknik för att kunna lagra data tätare och därmed har större lagringskapacitet. Genom att lägga ett tunt lager av Rutenium på själva hårddiskskivorna kan lagringskapaciteten ökas till 100 GB per kvadratum. IBM tror att vi kan se hårddiskar som är på 400 GB redan nästa år. Men redan nu finns den första hårddisken ute, Deskstar 120GXP, som har en lagringskapacitet på 120 GB.

ATI döper om

I samband med att ATI nyligen släppte sitt nya grafikkort Radeon 7500 passar företaget på att byta namn på två äldre kort. Radeon VE, som klarade två monitorer, heter nu Radeon 7000 och dubbelskärmfunktionen är borttagen. Radeon DDR 64MB döps om till Radeon 7200.

DVD som klarar allt

Hitachis nya DVD-brännare GMA-4020B stöder nästan alla de stora DVD-formaten: DVD-R, DVD-RW och DVD-RAM. Den nya brännaren visades för första gången på Comdex och den är något av ett genombrott då det i en och samma enhet går att läsa och skriva flera olika format. Pris är ännu ej satt, men en välgrundad gissning är att GMA-4020B kommer att kosta runt 500 dollar när den släpps i januari.

våra kunder gillar oss

Vi bryr oss. Personlig kundservice, låga priser, snabba leveranser, nyheter, recensioner, topplistor, rekommendationer. Vi har fått massor av beröm från våra kunder. Det går bra för oss, och det är inte så konstigt. Du är också välkommen att testa oss!

Glöm inte att jämföra priserna!

(och glöm inte att vår frakt bara kostar 25 kr)

PC-Spel	Pris
Return to Castle Wolfenstein	395 :-
Harry Potter & De vises Sten	419:-
Tom Clancys Ghost Recon	399:-
Civilization 3	429:-
Pool of Radiance	399:-

Playstation 2-spel	
Silent Hill 2	545:-
Baldurs Gate Dark Alliance	549:-
Tony Hawk Pro Skater 3	549:-
Evil Twin	569:-
NHL 2002	549:-
Grand Theft Auto 3	519:-
Devil May Cray	569:-

DVD-filmer	
Tomb Raider	229:-
Pearl Harbor	259:-
Mumien - Återkomsten	215:-
Grinchen - Julen är stulen	219:-
Kejsarens nya stil	249:-

FILM ZONE

PLAY ZONE

www.filmzone.se www.playzone.se

JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

EXKLUSIVT!

Klarar Raven av att rädda Star Wars eller har vi ytterligare en besvikelse att se fram emot?

Av Jim Rossignol

Alla Star Wars-fans har ett riktigt stort problem: den enorma - nej gigantiska marknadsföringsmaskinen förlitar sig på att vårt oändliga Star Wars-intresse ska inbringa högvis med pengar. Som en direkt följd av denna överexploatering har mångas intresse för Star Wars-miljön så sakteliga svalnat. Vår tro på George Lucas och hans dröm har med åren sakta men säkert blivit svagare och detta främst på grund av den överdos vi fick i och med lanseringen av Episode I. Filmen blev tyvärr också en besvikelse (även om svärdscenen i slutet var riktigt bra). Vi tröttnade på alla förväntningar filmen förde med sig. Men någonstans finns hoppet kvar om att Star Wars än en gång ska kunna resa sig. Men man kan inte leva på hoppet alena.

Detta är så sant som det är sagt, inte minst i PC-spelsvärlden. Vi bombarderas av spel efter spel, reklamkampanjerna blir mer och mer massiva, men produkterna har inte nått upp till den standard man utlovat. Vi har överösts med Star Wars-spel, dess miljöer, dess språk, allting. Och vi kan inte låta bli att känna oss besvikna. Ta till exempel *Battle for Naboo*: det var ett smärtsamt dåligt försök att ta sig an Star Wars-andan och det är väl ingen överdrift att säga att det blev platt fall? Hela spelet kändes oinspirerat och allmänt dåligt. Star Wars-spelen började bli så dåliga att man började fundera om någon någonsin skulle kunna bryta trenden.

Så, kära läsare, varför skulle du tro oss när vi säger att det finns nytt hopp för Star Wars-licensen? Jo, därför att vi har spelat det och vi vet att ni skulle tycka om det. *Jedi Knight II: Jedi Outcast* kommer att återuppväcka Star Wars-universumet med *Quake III*-motorns alla finesser och effekter. I och med *JKII* – plus det häpnadsväckande onlinerollspelet *Star Wars: Galaxies* och det lovande, mer traditionella rollspelet *Knights of The Old Republic* – verkar det som om Star Wars tagit sig igenom den mörka tiden och är beredd för en bejublad renässans.

Jedi Knight II är bara ett av de många förstapersonsspel som utvecklas av framgångsrika ameri- forts

"KAN RAVEN PUTSA TILL STAR WARS PÅ SAMMA HEROISKA SÄTT SOM DE GJORDE MED VOYAGER-LICENSEN?"

"SPEKTAKULÄRA OMGIVNINGAR BÄDDAR FÖR NÅGRA AV DE MEST FILMLIKNANDE STRIDER VI SETT I ETT SPEL."

Polygonantalet är naturligtvis högre på karaktärerna än på de mindre viktiga farkosterna i bakgrunden.

kanska spelutvecklare med stort självförtroende. Visst, vi har sett några riktiga djupdykningar under åren men några som definitivt inte kommer att snubbla på sina egna fötter är spelveteranerna från Wisconsin, Raven Software. Det är detta gäng spelutvecklare som tillsammans med talangerna på LucasArts kommer att fixa *Jedi Knight II: Jedi Outcast* åt oss. Deras tidigare spel är de antagligen rejält stolta över och med all rätt, då det handlar om titlar som *Hexen, Heretic, Soldier Of Fortune* och *Star Trek Voyager: Elite Force*.

Star Trek-fansen blev positivt överraskade när de fick lägga vantarna på det väldesignade (om än lite korta) *Star Trek Voyager: Elite Force*, en FPS baserad på *Quake III*-motorn. Så frågan alla Star Wars-fans ställer sig nu är alltså: Kan Raven putsa till Star Wars på samma heroiska sätt som de gjorde med *Voyager*-licensen?

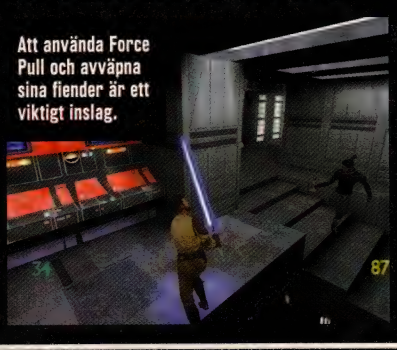
Svaret är naturligtvis ett rungande JA – Klart de kan!

HUGG AV EN ARM

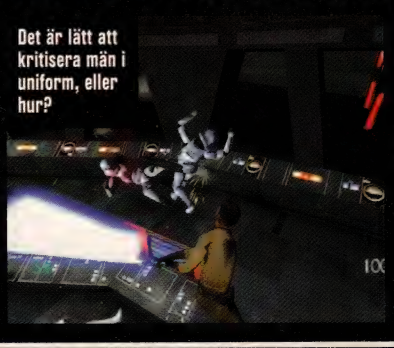
Historien i *Jedi Outcast* tar vid där vi lämnade Kyle Katarn i *Mysteries of the Sith*, (add-on till det ursprungliga *Jedi Knight*. Vi har talat mycket med LucasArts Brett Tosti om spelet, och vi börjar med historien bakom det hela. "Allt äger rum ungefär nio år efter *Mysteries of the Sith*, som i sin tur var ungefär ett år efter *Jedi Knight*. Jag tror att det blir ungefär tretton år efter *Return of the Jedi*. Så Bespin har inte ändrat sig så mycket; det kontrolleras av Republiken nu så det finns lite hederligt folk där men det finns även en del kriminella organisationer. Det du kommer att se är i praktiken den undre delen av staden med slum och ghettos som kontrolleras av stans kriminella. Motiveringen är att få spelaren tillbaka i en välkänd miljö, utan att han för den delen bara går runt i Bespin och skjuter skurkar kors och tvärs."

Striderna är ungefär som vilka strider som helst i ett förstapersonsspel men Jedikaraktärerna tillsammans med njutningsfulla omgivningar bäddar för några av de mest filmliknande strider vi sett i ett spel. Detta förstärks i och med att du begåvats inte bara de vanliga pistolerna och lasergevären, utan även med dina egenskaper från Kraften och

Att använda Force Pull och avväpna sina fiender är ett viktigt inslag.



Det är lätt att kritisera män i uniform, eller hur?



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Ravens senaste succé var *Star Trek: Elite Force* som baserades på *Quake III*-motorn. Det blev väl mottaget och beskrevs som ett av de allra bästa Star Trek-spelen. Det fanns dock lite motsättningar mot att göra ett våldsamt Star Trek-spel men det funkade ju tydligen. Speciellt AI-systemet som gjorde att handlingen flöt fint. Den nyligen släppta expansionen som beskrev vardagen ombord på Voyager, var en dröm för alla hardcorefans.

Wookie Browcastern kommer komplett med en extra trimmer.

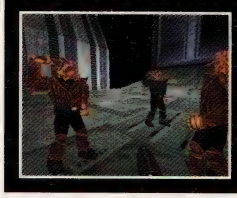
Rymdoptiker kan inte ha det lätt...

De mesiga Stormtroopers är en munsbit för dina imponerande krafter.

DET URSPRUNGLIGA MÄSTERVERKET...

Jedi Knight rankas fortfarande högt på vår nostalgilista.

Det är ett bra tag sedan det första *Jedi Knight* (med fullständiga namnet *Dark Forces II: Jedi Knight*) kom och förtrollade oss med dess grafiska prakt. Det ser kanske lite krassligt ut nu för tiden men spelet är fortfarande bra och får det att rycka lite i smilbanden emellanåt, särskilt när man använder sina Jedi-krafter mot en uppsjö av fiender. *Jedi Knight* gjorde oss alla lyriska över möjligheten att kunna strida som Jedikrigare och få ta del av en härlig historia utspelad i Star Wars-galaxen. Idag finns det väl inte någon som inte drömmer om att få vara en Jedi efter att ha sett de underbart koreograferade striderna i Episode I.

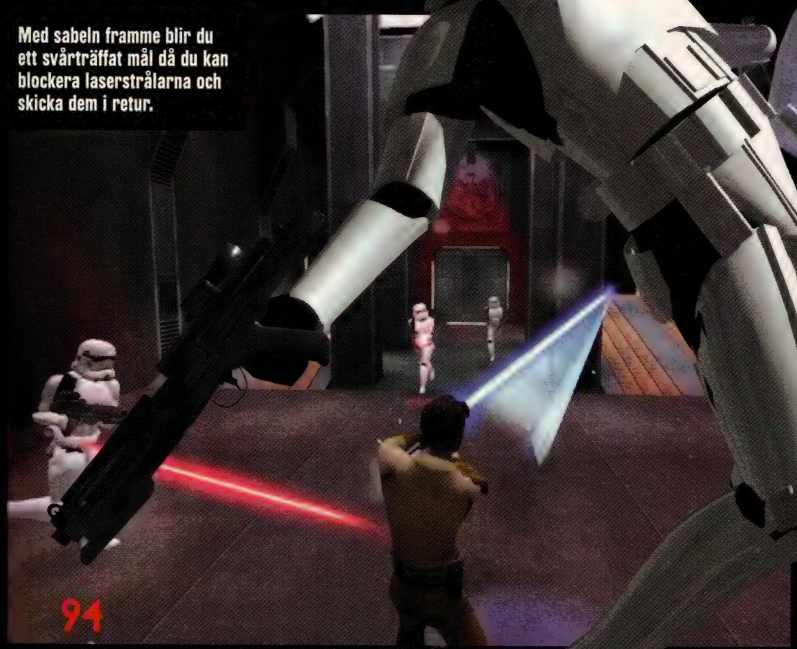


Konstigt nog var dessa robotar mer krångliga att ha ihjäl i spelet än vad de var i filmen.

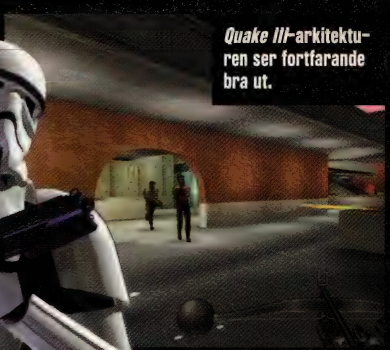
"DU KOMMER ATT KUNNA HUGGA AV OLIKA KROPPSDELAR MED DIN LJUSSABEL."

en ljussabel. Det är varje rymdgentlemans naturliga handvapen och med tanke på detta kommer Raven att sikta på att göra det möjligt att kunna spela genom hela historien endast med hjälp av ljussabeln och dina speciella Jedi-färdigheter. När du väl lagt rabarber på din ljussabel ska du inte behöva använda något annat – det karakteristiska pekdonet är allt en riktig man tarvar. Men när du startar är Katarns färdigheter i mycket dåligt skick och han är inte särskilt populär bland andra Jedi-Riddare på grund av sina mörka egenskaper. Allt eftersom spelet utvecklas måste han lära om sina kunskaper och naturligtvis fixa sig en ljussabel.

När man tittar på tredjepersonsperspektivet som slås på när man använder ljussabeln (förstapersonsperspektivet används när man använder skjutvapen) är det uppenbart att dynamiken redan är väldigt avancerad. Tosti beskriver det för oss: "Fienderna är generellt väldigt rädda när jag använder min ljussabel. När jag använder andra, mer normala vapen är de däremot lite mer våghalsiga. Om de skulle retirera kommer du också att få se hur de intar försvarspositioner och skulle du skjuta en kille som är befälhavare över ett gäng Stormtrupper, kommer resten av gruppen att lägga benen på ryggen eftersom deras ledare bitit i gräset." Detta har också en stor inverkan på hur din spelstil kommer att utvecklas under historiens gång. "Eftersom fienderna reagerar olika på om du har sabeln eller inte kommer även den generella spelstilen att ändras. De kanske går och gömmer sig någonstans eller väljer att skaffa förstärkningar innan de anfaller dig. Men om du till exempel skulle smyga runt och plocka fiender utan att larmet går, kommer spelet att se annorlunda ut."



Med sabeln framme blir du ett svårträffat mål då du kan blockera laserstrålarna och skicka dem i retur.



Quake III-arkitekturen ser fortfarande bra ut.

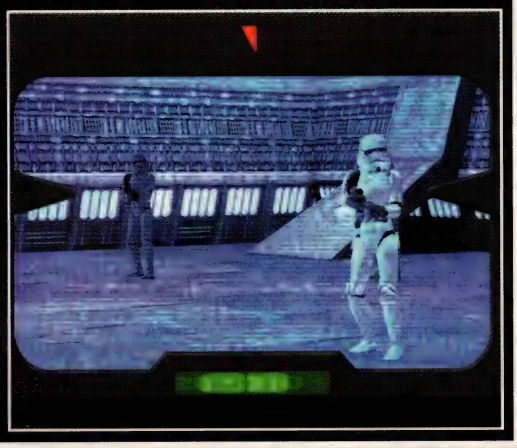
Förutom att Raven använder massvis av spektakulär motion-capture på alla karaktärer som i sin tur är uppbyggda av mängder av polygoner, kommer de även att använda sig av sin skadezonsmotor GHOUL2. Detta betyder att du precis som i *Soldier of Fortune 2* kommer att kunna träffa specifika delar av kroppen (ett skott mot huvudet är självklart dödligt) och du kommer även att kunna hugga av olika kroppsdelar med din ljussabel. Tvärtemot *SOF2*

forts

LIVET SOM PRICKSKYTT

Prickskjut från en position långt, långt borta...

Alla de gamla favoriterna från ettan; Imperial Repeater, Bryar Pistol, Thermal Detonator, Wookie Browcaster och de andra tillhyggena kommer att finnas med i tvåan också. Men det som inte går att känna igen från gamla spel är det nya Disruptor Rifle. Detta kraftfulla vapen kan kombineras med en kikare (precis som den Luke använder på Tatooine) för att skapa ett högteknologiskt prickskyttegevär. Det verkar som alla FPS av rang måste ha lite smygäventyr och prickskytte, och *JKII* är inget undantag. Headshots är alltid populärt – till och med i en galax långt, långt borta.



kommer *Jedi Knight II* att vara relativt barntillåtet. Det kommer till exempel inte att finnas blod med som en direkt följd av Star Wars mjuka image. Vi misstänker dock att det kommer att finnas en hel del lik utspridda över galaxen när spelaren så småningom kommer till spelets rafflande slutscener.

Precis som i det ursprungliga *Jedi Knight* kommer du att kunna lägga ut fällor i form av minor som sprängs om man kommer för nära. Med detta utbud av vapen kommer multiplayerdelen i *Jedi Knight II* att bli ett synnerligen intressant och vackert alternativ. Vidare detaljer om multidelen är för närvarande lite suddiga så vi ber att få återkomma på den punkten.

INGEN FÖRSKARSLAKT

Raven är verkligen angelägna om att få visa hur bra deras AI-rutiner har utvecklats och när man ser två Jedi-riddare, båda kontrollerade av datorn, slåss mot varandra blir man verkligen imponerad. De två krigarna cirkulerar runt varandra, försöker finta lite, och anfaller sedan snabbt och resolut och överöser motståndaren med hugg.

Raven och LucasArts håller, genom ett aktivt samarbete, på att förvandla *Jedi Knight II* till något alldeles speciellt. Tosti förklarar: "Dina fiender kan se

ANVÄND KRAFTEN

Det som skiljer *JKII* från andra shooters på marknaden är användandet av dina speciella Jedikrafter. Att kasta sin ljussabel och sedan få tillbaka den på ett bumeranglikt sätt, förvirra fiender med ditt Jedi Mind trick och kunna hoppa över huvudet på dem med ditt Force Jump är bara några av de färdigheter som erbjuds här. Förhoppningsvis är ditt Force Pull-trick (avväpningstricket) inte lika kraftfullt som det var i ursprungsversionen. Det hade en tendens att göra striderna lite för enkla.

Okej, kan du gissa vem som är ond och god här?

Bryarpistolen är fortfarande ett bra alternativ i början av spelet.

laserstrålarna, de kan höra dig när du går, skjuter och springer inom en viss radie. Så du bör smyga på vissa nivåer och hålla dig bakom pelare och annat för att undvika att fiender ser dig. Vänta tills en vakt vänder ryggen till, hoppa fram och däng honom i huvudet och spring sedan och göm dig igen. Men om någon annan vakt ser ett lik ligga och skräpa kommer han naturligtvis att veta att något inte står rätt till. Raven gjorde något liknande smyguppdrag i Elite Force och vi kommer definitivt att jobba vidare på denna idé."

Som Jedi har du naturligtvis ett par användbara tricks att ta till om det skulle knipa. Det gäller bara att ha tillräckligt med kraft att utföra dem. Du kan använda Jedi Mind-tricket för att förvirra din fiende så att du kan hoppa på honom eller kanske bara för att kunna flytta dig till en bättre position. Lite senare i spelet kommer du att kunna använda de mörkare krafterna, däribland Force Lightning-kraften som grillar dina fiender rakt upp och ner. Dina krafter kommer att växa i och med att du blir starkare och till sist kan man till och med få se hur Force Lightning hoppar från fiende till fiende och blir till en dödlig kedjereaktion.

"VAR SLUG OCH SMYG RUNT DINA FIENDER, VÄNTA TILLS DE VÄNDER RYGGEN TILL."

Det gnistrar och sprakar runt omkring dig när du tvingas möta andra Jedi-motståndare.

Precis som i *Quake III* gör hoppanimationerna att du ser cool ut.

"DU KAN ANVÄNDA JEDI MIND-TRICKET FÖR ATT FÖRVIRRA DIN FIENDE."

En sån här bild visar precis hur mycket Raven anstränger sig för att göra karaktärerna så levande som möjligt.

"SKADORNA PÅ MILJÖERNA KOMMER ATT VARA BESTÅENDE."

Alla neutrala NPC har också gjorts ännu mer mänskligare och ser redan verkligare ut än i det första *Jedi Knight*. Ravens mål är att låta oss gå runt i en värld där NPC-aliens och droider reagerar på dina handlingar på ett så realistiskt sätt som möjligt. Om du går runt och dödar folk till höger och vänster kommer karaktärerna naturligtvis inte att vara lika villiga att hjälpa dig och de kanske till och med ser till att helt undvika dig. Ingen "forskar-slakt" à la *Half-Life* alltså. Bad Jedi!

Att använda de små grå är att rekommendera men man kan alltid, om inget annat funkar, ta till ljussabeln. Den kan vara användbar i andra situationer trots att det kanske inte handlar om att dekapitera Stormtroopers eller liknande. Du kan klara vissa problemlösningar med hjälp av brutal kraft genom att till exempel hugga objektet mitt itu. Skadorna på nivåerna kommer att vara bestående så de kommer inte att vara reparerade om du skulle återbesöka ett område.

Det största orosmomentet för oss Star Wars-spelare är dock hur lång tid det kommer att ta att spela igenom singleplayer-delen. Detta argument kommer att vara lika aktuellt om några år som det är idag. Ta *Max Payne* till exempel; vissa ansåg att vi borde ha lagt mer tonvikt på att det var för kort, och samma sak med *Elite Force*. Vi ansåg dock att priset var för högt. Det har tidigare kommit ut en mängd stora och engagerande spel i samma prisklass, *Deus Ex* till exempel, som tagit mycket längre tid att spela igenom. Det är dock svårt att se hur man ska hantera detta. Hur många timmars spel bör man få för 400 spänn? Om man räknar om det i biopris blir det ca sex timmar. I videopris blir det ungefär tio timmar, kanske lite mer. Spel ger bra valuta för pengarna – speciellt shooter-spelen som ger månader av roligt multiplayerspel så fort man klarat av singeldelen. Raven och LucasArts är övertygade om att *Jedi Knight II* inte kommer att göra någon besviken.

Raven har i praktiken inte lyckats göra någon besviken under den senaste tiden. En del av oss tyckte kanske inte att *Soldier of Fortune* riktigt höll måttet, men då kom *Elite Force* och visade var skåpet skulle stå. Vad vi kan se nu verkar det bli ett riktigt högexplosivt FPS-år nästa år. *Wolfenstein*, *Medal of Honour*, *Planetside*, *Duke Nukem Forever*, *Soldier of Fortune 2* och även de lite mer avlägsna *Doom 3* och *Quake 4* (ännu en Raven-titel). Vi vet inte vad ni kommer att göra men vi kommer i alla fall att vänta spänt och gnugga händerna av förväntan. Inte minst när *Jedi Knight II*-skivan dyker upp och vi kan kolla på varandra och säga: "Aha, ännu ett." PCG

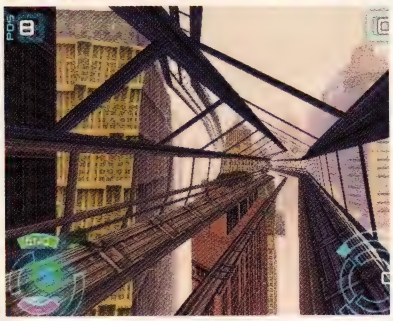
Tyvärr kommer du inte att kunna sno ett skepp och bara dra ut i rymden.

BERÄKNAT RELEASEDATUM MARS 2002

NY RACE

Vila ögonen på denna vansinnigt snygga framtidsracer.

Av JIM ROSSIGNOL



DETTA HAR HÄNT... << *NY Race* figurerade på nyhetssidorna för ett tag sedan.

NY RACE I KORTHET

Utgivare: Wanadoo

Utvecklare: Kalisto Entertainment

Genre: Racing/arkad

Beräknat systemkrav: PII 350, 64Mb RAM 16Mb 3D-kort

Web: www.kalisto.com

Releasedatum: Ej fastställt

Värt att notera: Flyg genom en vacker framtida stad i en stor gul taxi och låtsas att du är Bruce Willis.

VISST är det lustigt vad vissa människor kan göra bara de glömmer bort alla riskmoment? Ta bilkörning till exempel: dessa metallklumpar som förs fram i extrema hastigheter utgör en väldig fara för alla mjuka människor, vare sig de kör eller står och kollar på. Så, intelligenta varelser som vi är, kör vi ganska sakta i början. Men ganska snart ökar självförtroendet och vi har en tendens att öka farten i samma takt. Men inte i spel: ZOOM! KRASCH! Japp, vi känner alla igen det; vi håller ner gasknappen hela tiden och kan inte kontrollera våra fordon. Vi studsar mot omgivningen med vild frenesi men vi släpper inte på knappen för det. Vi har alltid gjort på det här sättet och kommer förmodligen alltid att göra det.

NY Race är en snabb futuristisk racer, rätt och slätt. Det var alltså inte helt oväntat att er spelkorrespondent från PCG skulle se ganska fånig ut när han upprepade gånger kraschade in den futuristiska farkosten i allt som kom i hans väg. Ja, inte ens jag har lärt mig att ta det lugnt i början för att sedan successivt öka farten. Men efter att ha slagit av på gasen ett tag och blivit bekant med styrningen kunde jag återigen ge mig av. När man väl insett hur kontrollerna funkar kommer man att glida fram mellan skyskraporna och skrika av förtjusning när stans lyktor svischar förbi.

Det finns naturligtvis ett stort antal fordon att häpnas över i *NYR*. Över 30 stycken faktiskt. Höj på de buskiga ögonbrynen och skåda de många välrenderade detaljerna som gör varje farkost unik. Hanteringen för dem ska också variera och lyckas utvecklarna bra med detta har vi en riktig godbit att se fram emot. I denna sorts arkadracers är balansen mellan farkosterna det som kan göra skillnaden mellan fiasko och succé. Om man kan använda sig av olika taktiker beroende på vilket fordon man valt, kommer spelbarheten att gynnas.

NY Race har en speciell dynamik på banorna som går från stora skyskrapsområden till de smalare och mer utmanande tunnlarna i slummen. Du har stora områden att spela på och *NYR* ställer lite annorlunda krav på dig än de andra spelen som har banor att köra på. Det finns nämligen inga banor i *NYR* eftersom du svävar i luften. Vägen utgörs av det korridorsformade utrymmet mellan skyskraporna där många andra svävande farkoster glider omkring och där du kan hitta mängder av powerup-bonusar (se rutan "Rymdfyrverkerier och powerups"). Detta betyder att du kan välja vilken väg du ska

RYMDFYRVERKERIER OCH POWERUPS

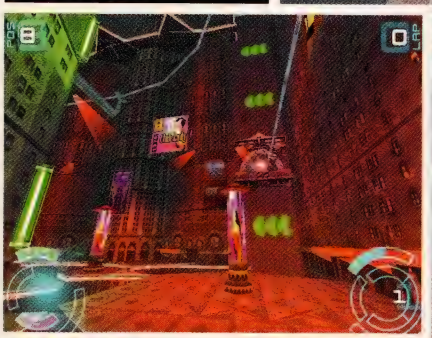
En speed-powerup, en raket, en defensiv sköld. Du känner säkert igen alla de olika prylarna som kan användas för att vinna rymdloppen.

Denna gnistrande explosion är resultatet av en raketattack. Se till att skydda dig.

Detta är den obligatoriska "slöa ner"-fällan; en flytande boll med klister som fångar farkoster som susar förbi.

Många av stans reklamannonser är bara hologram.

Att undvika de största reklamskyltarna kan faktiskt vara ganska knepigt.



Detta gröna nät ser till att farkosten inte kan skadas.

Stan har många mörka industrigator.

ta och om du ska våga dig på genvägar (som äro senvägar) eller inte. Om du dyker med ditt fordon kan du komma upp i en ansenlig hastighet och detta behövs för att bli framgångsrik i loppen. Till en början är det nästan lite skrämmande med hastigheten och alla objekt som sveper förbi en men allt är ackompanjerat av en imponerande mängd grafiska effekter som fungerar hur bra som helst att vila ögonen på. Adrenalinnivån skjuts i höjden hur lätt som helst.

Det finns många olika spelsätt och självklart har man också lagt med ett multiplayeralternativ (alla på redaktionen gnuggar förtjust händerna när de tänker på de framtida lunchbataljerna med *NYR*). Det finns ett mästerskapsalternativ, ett "last-man standing"-alternativ och en uthållighetstävling som kallas Eliminator. De som tyckt att deras karriär som rymdracerförare stått stilla ett tag nu, kommer alltså inte att bli besvikna.

"ALLT ÄR ACKOMPANJERAT AV EN IMPONERANDE MÄNGD GRAFISKA EFFEKTER."

Tycker ni att allt detta futuristiska rymdracertjafs verkar bekant? Ja, det borde ni göra om ni hängt med lite de senaste åren. Denna miljö är nämligen tagen ur Luc Bessons stiliga science-fiction-mästerverk "The Fifth Element". Men spelet bygger inte på filmen, det har bara tagit inspiration från öppningssekvensen i filmen då Korben Dallas susar fram i sin framtida taxi genom stan. Många av karaktärerna finns med i spelet och allt är mycket vackert återgivet. Allt ifrån reklamskyltar till andra flygande farkoster fyller luftrummet där du försöker navigera dig fram i högsta fart.

Titeln har redan konkurrens från *Balistics* som vi recenserar i detta nummer, men nog kan vi väl hoppas på mer från detta spel? PCG

MED EGNA ORD

Vi pratade med Kalisto om deras fräsiga framtidsracer.

PCG: Varför kallar ni det *NY Race* och varför framhäver ni inte "Femte elementet"-licensen mer?
Vi ville verkligen poängtera att detta var ett racingspel och inte ett spel som bygger på filmen. För det andra så fanns det redan ett "Femte elementet"-spel som inte har något att göra med *NYR* överhuvudtaget. Varken kvalitetsmässigt eller scenariomässigt.

PCG: Varför ska vi hetsa upp oss över *NYR*?
Därför att det smälter samman den fantastiska känslan av ett racingspel med en 3D-miljö som erbjuder så mycket variation i körningen. Licensen tillåter oss också att använda de välkända farkostmodellerna och miljöerna från filmen. Men det mest spännande alternativet är dock möjligheten att kunna spela mot åtta kompisar samtidigt via nätverk. Du kan till och med ladda hem bonusfarkoster.

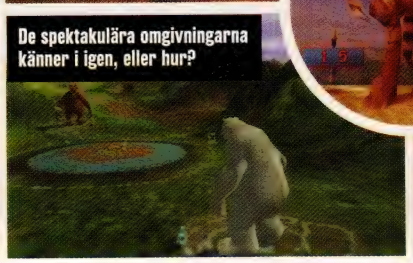
PCG: Vilket inslag i *NYR* är ni mest nöjda med?
Farten, utan tvekan. När man dyker med fordonen kan man få upp dem i 250 - 300 km/h och för första gången i ett spel så kan man verkligen känna fartkänslan.

BLACK & WHITE CREATURE ISLE

Våld och ljuv älskog i paradiset.

Av HENRIK NORDENBERG

DETTA HAR HÄNT... << Vi gullade senast med gosedjuren i *Creature Isle* i PCG 56.



De spektakulära omgivningarna känner i igen, eller hur?

Armbandet på varelsen visar att spelaren har klarat *Black & White*.

B&W CREATURE ISLE I KORTHET

Utgivare: Electronic Arts

Utvecklare: Lionhead

Genre: RTS

Beräknat systemkrav: PII 350, 64 Mb RAM, 8Mb 3D-kort

Web: www.lionhead.co.uk

Releasedatum: julen/januari

Värt att notera: Skaffa en kyckling till din varelse och övertyga Eve om att du minsann är den lämpligaste kandidaten för en liten kärlekstund. Låter kul tycker vi i alla fall. Vi visste att de där sjömännen i första spelet skulle hitta något ute till havs.

DEN omtyckta krönikan "I lejonets kula" som behandlade utvecklandet av Peter Molyneux *Black & White* var ett ständigt återkommande inslag i PCG under flera år. Förväntningarna sköt i höjden då man läste om det ena mer fantasifulla inslaget efter det andra; *Black & White* skulle bli det bästa spelet vi sett! Väntan blev lång, alldeles för lång. Alla som har haft spelabstinens vet hur långsamt tiden kan gå då man bara har en enda tanke i skallen; att få spela det lir som gäckat en i månader och som snart är på gång. Spänningen var olidlig. Och så kom det. Det var nästan en andaktig stämning på kontoret då vi för första gången körde igång härligheten, sent en eftermiddag.

Resten känner ni till – *Black & White* levererade på nästan varenda punkt och spelrecensenter världen över kunde inte berömma det tillräckligt. Spelet blev till exempel ett av de få som belönats med hela 96%, den högsta poäng som delats ut av svenska PC Gamer. Inte så pjåkigt att hamna i samma betygsklass som *Half-Life* och *Outcast*, eller hur? Att vi skulle få se någon fortsättning på *B&W* var väl inte så otippat men vad det skulle bli var fortfarande oklart. Ganska tidigt efter releasen fick vi dock nys om *Creature Isle* och rapporterade om detta på nyhetssidorna i nr 56. Lite senare kom även rapporter om *Black & White 2* men det får vi lov att återkomma till en annan gång.

Creature Isle kommer att kräva att du har det ursprungliga *B&W* och ska enligt uppgifter bjuda på ca 20 speltimmar. Historien tog egentligen sin början då de sjungande sjömännen i första spelet gav sig av. Det visade sig senare att de hittat en ö som befolkas av mängder av varelser som lever ihop som ett brödraskap. För att du ska få vara med i brödraskapet måste du visa dig värdig och

"FÖR ATT BEVISA ATT DU SKULLE BLI EN BRA FADER MÅSTE DU TA HAND OM EN KYCKLING SOM HETER TYKE."

ansvarsfull och det finns mängder av olika prövningar och utmaningar på ön. Utför du uppgifterna ordentligt kan du också bli accepterad av Eve, den kvinnliga varelsen på ön och senare (om allt går som planerat) få en liten varelse tillsammans med henne. För att bevisa att du skulle bli en bra fader måste du ta hand om en kyckling som heter Tyke och sköta om honom. Din varelse får alltså en egen varelse. Tyke färgas av din varelses egenskaper och tar efter honom så som varelsen tog efter dig.

Runtom på ön finns ca 25 olika uppdrag med mer eller mindre skruvat innehåll (att skjuta iväg byinvånare med katapult är en gren som lär bli populär) och allt detta bara för att få vara med i brödraskapet och kanske få lite ljuv älskog med Eve. PCG

PRICKSKYTTETEST

Tigern Pashar är säkerhetsansvarig på ön och han vill gärna se vad du duger till. Han lånar ut sin kraftfulla kanon till dig och skickar sedan iväg ett gäng att anfalla dig. Kanonen skickar iväg tunnor med sprängmedel och det gäller för dig att träffa så många anfallare som du bara kan.

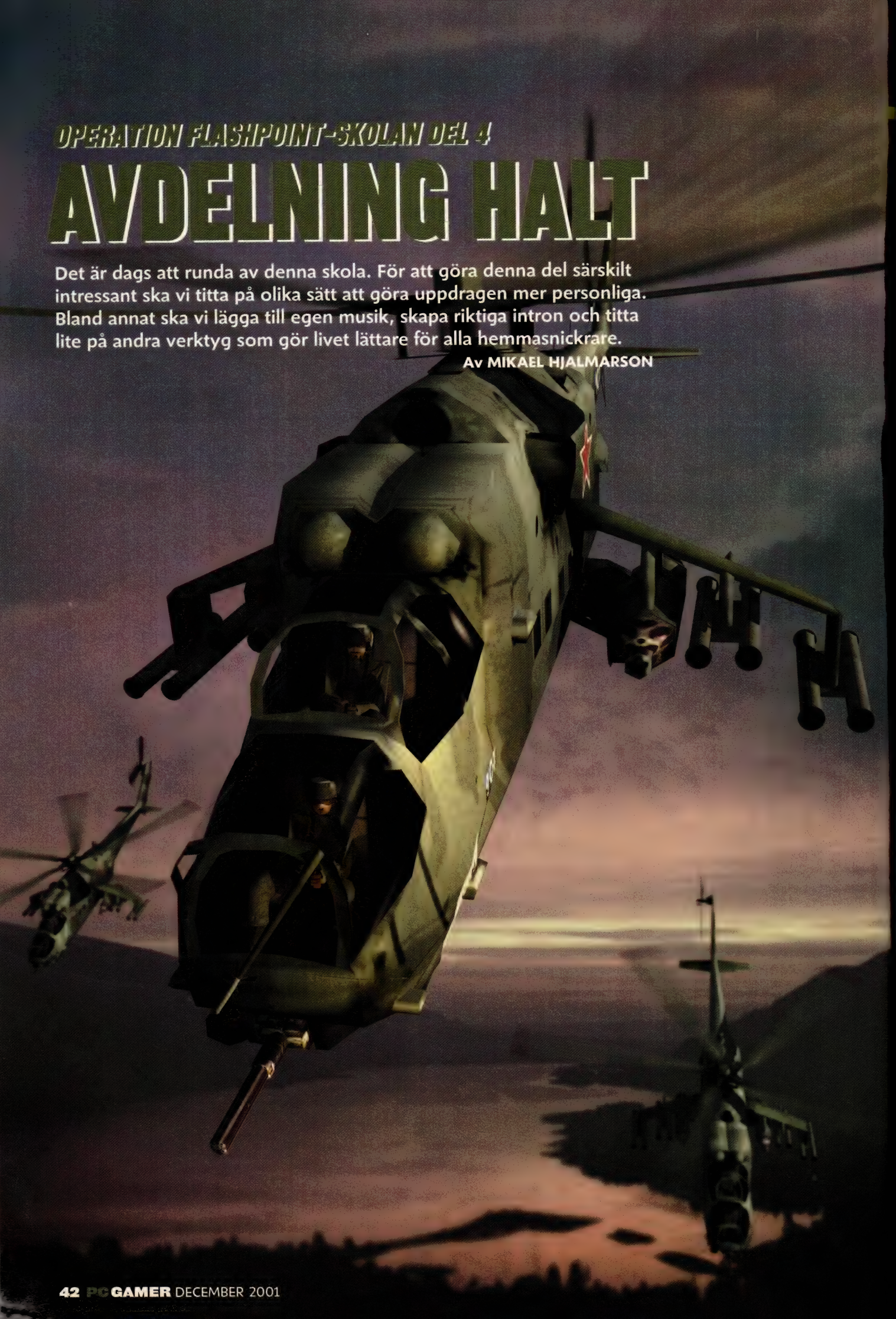
Håll tunga rätt i mun...

DOCTOR DOLITTLE 2

På video & DVD 12 december.

Eddie Murphy är tillbaka som världens roligaste doktor! Med över 250 olika fyrbenta motspelare från 70 olika djurarter. En oslagbar kombination och julens bästa underhållning för hela familjen!

20th CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT



OPERATION FLASHPOINT-SKOLAN DEL 4

AVDELNING HALT

Det är dags att runda av denna skola. För att göra denna del särskilt intressant ska vi titta på olika sätt att göra uppdragen mer personliga. Bland annat ska vi lägga till egen musik, skapa riktiga intron och titta lite på andra verktyg som gör livet lättare för alla hemmasnickrare.

Av MIKAEL HJALMARSON

Bild 1: Det går bra att använda programmet Anteckningar för att skriva kod till uppdraget.

```
t - Anteckningar
Sök  Hjälp
ic
{
tracks[]=
{
play1
};

class play1
{
name = "Min musik";
sound[] = {\music\minmusik1.ogg, db+0, 1.0};
};
};
```

I denna del kommer vi att ändra och lägga till filer utanför editorn. Tragiskt nog är de medföljande verktygen begränsade till att hantera grundläggande information om uppdraget och därmed måste du använda andra metoder för att göra något avancerat. När du sparar ett uppdrag som ett "user mission" hamnar filen i katalogen \users\ditt_namn\missions\uppdragets_namn. Filens ändelse blir sqm. Om du vill kan du öppna filen med programmet anteckningar eller någon annan passande texteditor. Här kan du se exakt vad det är som händer när du lägger till enheter och triggers i editorn. När du har skapat ett uppdrag som du är nöjd med kan du spara det som ett single misson. Då hamnar filen istället bland de andra uppdragen. Dessutom är det en helt annan typ av fil, en pbo-fil, som du absolut inte ska peta i. Skillanden mellan sqm- och pbo-filer är att de sistnämnda är "färdigbakade". Om du exempelvis lägger till egna ljudeffekter kommer dessa att läggas in direkt i pbo-filen.

PLAY IT AGAIN SAM!

Vi ska nu sätta en lite mer personlig prägel på ett uppdrag, eller snarare något som skulle kunna bli ett uppdrag. Tanken är att det ska spelas musik i bakgrunden i någon viktig händelse och här är det fritt fram att välja egna låtar. Om du har skrivit egen musik eller har någon gammal låt liggandes som skulle passa bra i spelet är det bara att sätta igång. Det första som måste göras är att konvertera musikfilen till ett nytt format. Spelet använder Ogg-filer och detta format är lite speciellt. Det finns olika sätt att konvertera till Ogg men inte alla är lämpliga. Om det blir något fel med filerna kommer Operation Flashpoint att krascha snabbare än du anar.

Ett smidigt program för musikkonvertering finns att hämta på www.dbpowercamp.com. Programmet heter dBPowerAMP Music Convertor och tar ca 1,2 MB. Utöver denna behöver du en extra encoder som också finns på hemsidan. Leta efter Codec Central och plocka hem filen "Ogg_Vorbis_Encoder.exe". Följ instruktionerna för installationen och mata sedan programmet med en valfri musikfil. Om inte detta fungerar kan du istället prova ett litet program som heter Ogglame. Se rutan "Viktiga länkar" för mer information. När du har konverterat en valfri låt kan du för enkelhetens skull döpa den till minmusik1.ogg.

Nu är det dags att sätta fart med ett uppdrag:

1: Starta en valfri texteditor.

2: Starta *Operation Flashpoint* och välj en passande karta.

3: Sätt ut en spelbar soldat och döp denne till Bengt.

4: Placera en tom helikopter i närheten och låt den få namnet heli.

5: Spara uppdraget som ett user mission och ge det namnet chopper.

Tanken är givetvis att spelaren ska kunna hoppa in i helikoptern och flyga någonstans. Vad som ska ske senare i uppdraget är upp till dig, men vi kommer först att lägga till lite musik.

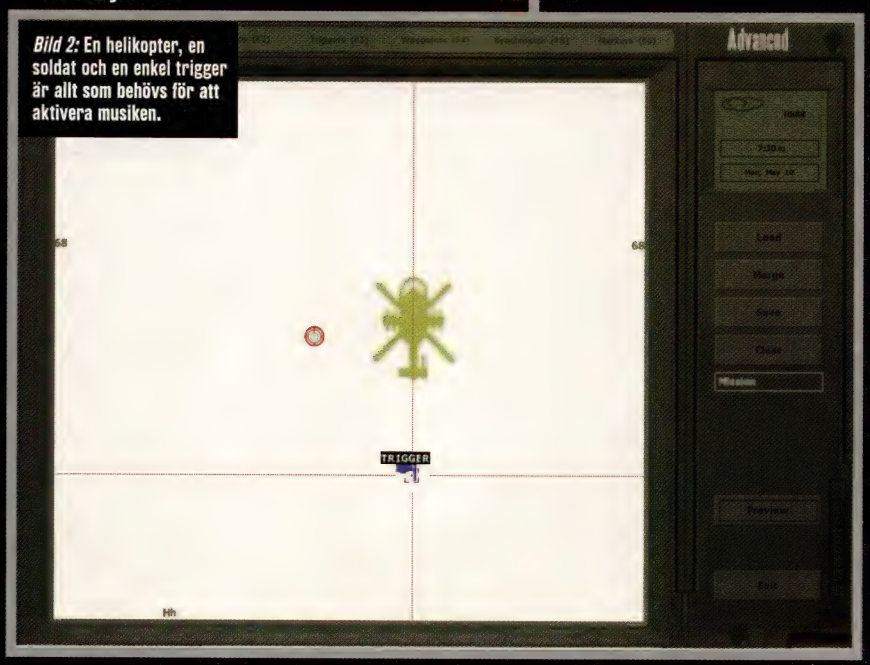
1: Tryck på Alt-Tab för att växla till din texteditor.

2: Skriv in följande:

```
class CfgMusic
```

forts

Bild 2: En helikopter, en soldat och en enkel trigger är allt som behövs för att aktivera musiken.



VIKTIGA LÄNKAR

Codemasters officiella hemsida för Operation Flashpoint
www.codemasters.com/flashpoint

Ett stort forum för alla fans.
www.flashpoint1985.co.uk

Verktyg för att skapa briefings.
www.codemasters.com/flashpoint/recon/downloads/OFPediting.zip

dBPowerAMP Music Convertor
www.dbpoweramp.com

Ett annat skapligt verktyg för Ogg-filer.
www.angrycoffee.com/tutorials/vorbis/mm/ogglame.zip

En lektion om byggnader.
rainbow6rs.multimania.com/TutoBatsEngl.htm#63

Bild 3: Detta enkla program gör att du slipper skriva html-kod till dina briefings.

```
[
tracks[]=
[
play1
];

class play1
[
name = "Min musik";
sound[] =
[\music\minmusik1.ogg,
db+0, 1.0];
];
];
```

3: Spara filen som description.ext (Se bild 1).

4: Starta utforskaren och leta upp katalogen för uppdraget.

5: Flytta description.ext till denna katalog, så att filen hamnar tillsammans med filen mission.sqm.

6: Skapa en ny katalog som heter music och flytta minmusik1.ogg dit.

Nu har vi gjort det möjligt för editorn att hitta musiken som ska användas. De rader du skrev i textfilen gör att din musik kommer att hamna tillsammans med de andra låtarna som fanns med från början. Nu gäller det bara att lägga till en händelse som aktiverar musiken i uppdraget.

1: Växla tillbaka till spelets editor. Ladda in uppdraget igen för säkerhets skull.

2: Placera ut en trigger nära helikoptern (Se bild 2).

3: Skriv Bengt in heli under condition.

4: Tryck på knappen Effects och välj "Min musik" under Music.

5: Tryck på Ok och testa sedan uppdraget med Preview.

Raden under Condition genererar ett sanningsvärde beroende på om Bengt sitter i helikoptern eller inte. När du som spelare hoppar in i helikoptern kommer en av två saker att hända. Antingen spelas din musik som den ska eller kommer du att få en snabb resa tillbaka till operativsystemet via en otrevlig krasch. Om det sistnämnda händer måste du hitta på ett bättre sätt att konvertera dina musikfiler. Kanske bör du byta till ett bättre program för ljudkonvertering. Tråkigt nog är det många som stöter på dessa problem i samband med Ogg-filer. Om du vill kringgå problemen helt kan du istället konvertera musiken till wav-filer och ändra raden \music\minmusik1.ogg i description.ext till \music\minmusik1.wav. Detta kommer garanterat att fungera men det finns en stor nackdel. Wav-formatet gör att din musikfil blir ohyggligt stor om du inte vidtar åtgärder och drar ner på kvaliteten. Om du kan få spelet att fungera med ogg-filer är detta att föredra då dessa är minst lika bra komprimerade som mp3-filer.

HERE ARE YOUR ORDERS...

För att ett uppdrag ska kännas mer seriöst behövs det en riktig briefing. Innan det är dags att gå ut i strid ska spelaren få se en del av kartan och få ta del av information kring uppdraget. Markeringar på kartan kan du placera ut med Markers i editorn men resten måste göras externt. Det kommer att behövas två textfiler till och formatet på dessa ska vara html. Därmed kommer alla som kan snickra hemsidor känna sig hemma. Lyckligtvis behövs det inte några större kunskaper om html tack vare ett enkelt verktyg som heter Operation Flashpoint Briefing & Overview Generator (Se bild 3 & 4). Med denna editor behöver du bara skriva in ren text som sedan hamnar i rätt format och i rätt filer. Verktyget hittar du på Codemasters officiella hemsida för spelet under Editing.

LIGHTS, CAMERA... AND ACTION!

Om du startar upp ett av de medföljande uppdragen i spelet kommer du att mötas av filmsekvenser som hanteras direkt av spelmotorn. Bland annat visas korta introduktioner innan uppdragen startar och vid speciella händelser. För att kunna skapa sådana måste du lära dig att hantera kameran, vilket kan vara lite klurigt ibland. Vi kan börja med att sätta ihop en kort och ganska meningslös introduktion till uppdraget Chopper. Aktörerna i vår film kommer att vara två soldater och tre pansarvagnar.

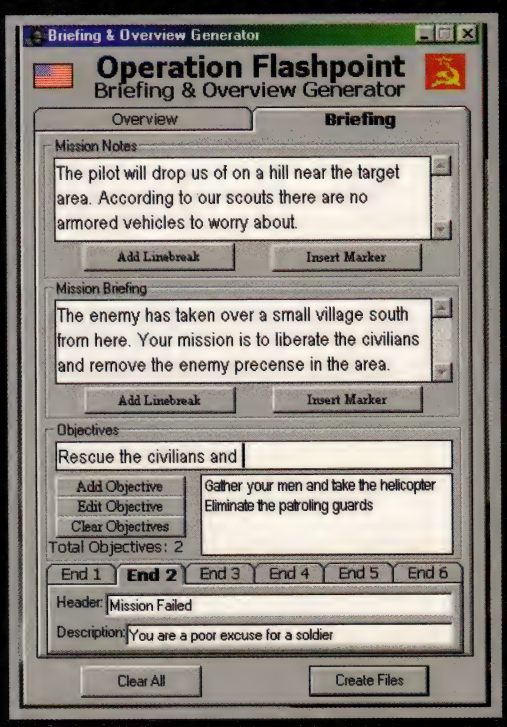
1: Börja med att ladda in föregående uppdrag igen.

2: Tryck på listboxen där det står mission och välj Intro. Notera att kartan töms.

3: Placera ut två soldater nära varandra och låt en av dem få namnet soldat1. Gruppera tre pansarvagnar en bit ifrån. Döp en av pansarvagnarna till pansar1.

4: Fäst en vägpunkt till pansarvagnarna så att de kommer att köra förbi de två soldaterna (Se bild 5).

Om du startar uppdraget nu kommer du att märka att kameran är låst till den soldat du satte ut först. Dessutom är sekvensen inte längre interaktiv. Det skulle vara möjligt att placera ut olika triggers med



MER OM DESCRIPTION.EXT

■ Det finns ett annat stort användningsområde för filen description.ext. Här kan du nämligen lägga in vapen som spelaren sedan kan välja innan uppdraget börjar. Öppna textfilen och lägg till följande i slutet:

```
class Weapons
[
class HK
[
count = 1;
];
];

class Magazines
[
class HK
[
count = 5;
];
];
```

Lägg till fler vapen i de båda klassdeklarationerna för att ge spelaren fler alternativ i början.

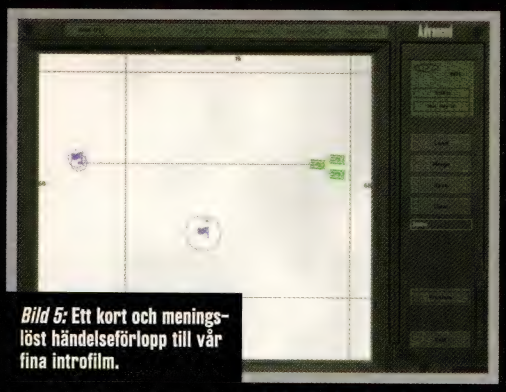


Bild 5: Ett kort och meningslöst händelseförlopp till vår fina introfilm.

kameraeffekter, men då är det svårt att styra kameran ordentligt. För ökad precision kommer vi istället att sätta ihop ett litet script externt. Ett script är en textfil med kommandoanrop som utförs av spelmotorn. Filerna sparas i som filnamn.sqs och lagras tillsammans med uppdragsfilen mission.sqm. När du sedan vill aktivera scriptet lägger du in raden [] exec "filnamn.sqs"; i en trigger, vägpunkt eller initieringsrad för en enhet. Det finns många användningsområden för scripts men vi kommer att hålla oss till funktioner för kameran.

Först måste du lära dig några kommandon för kamerahantering. En kamera skapas med Camcreate och syntaxen är kameranamn = "camera" camcreate [0,0,0]. Detta skapar kameran som heter kameranamn och sätter den till position [0,0,0]. Kamerans namn använder du sedan i alla följande kommandon för att tala om för spelet vilken kamera det är som ska användas. Nästa steg är att bestämma vilken sorts kamera det är vi vill åt och detta hanteras med kommandot Cameraeffect. Syntaxen är kameranamn cameraeffect ["effekt", "position"]. Det är ingen större mening att använda andra effekter än "internal" och positionen "back", alla andra effekter är mer eller mindre oanvändbara.

Det finns kommandon för att flytta kamerans position enligt koordinatsystemet för kartan. Detta är ganska lurigt då det är svårt att veta exakt var kameran befinner sig. Istället kommer vi att flytta kameran via relativa förflyttningar. Till exempel riktar vi kameran mot en soldat och sedan bestämmer vi hur långt ifrån kameran ska flyttas. För att sätta ett mål använder du kommandot Camsettarget och här är syntaxen kameranamn camsettarget mål, där mål är ett namn på en soldat eller något annat objekt du har namngivit. Positionen bestäms sedan med Camsetrelpos och här måste du ange koordinater. I koordinatsystemet i spelet går x-axeln från vänster till höger, y-axeln går från en position bakom dig till en plats framför dig och z-axeln bestämmer höjden. Till exempel kan vi skriva kameranamn camsetrelpos [-12,5,3] för att sätta kameran 12 meter till vänster om målet, 5 meter framför och 3 meter upp i luften.

När du har angivit en ny kameraposition måste du tala om för spelet att förflyttningen ska ske och hur lång tid det ska ta. Detta hanteras med Camcommit med syntaxen kameranamn camcommit tid, där tid anges i sekunder. Om du vill ha mjuka kamerarörelser sätter du en längre tid och för snäva ryck kan du skriva dit ett mindre värde. När du har startat förflyttningen kommer scriptet att gå vidare och därmed måste du tala om för spelet att vänta tills förflyttningen är utförd. För att göra detta skriver du @camcommited kameranamn. När du sedan vill döda kameran skriver du camdestroy kameranamn. Om du vill ha korta pauser i scriptet för att stanna kameran kan du skriva in ~tid där tid anges i sekunder. Se rutan "fler kamerafunktioner" för fler kommandon. Vi ska nu testa ett litet script som flyttar runt kameran runt våra soldater. Vidare vill vi att filmsekvensen ska använda en fade-effekt för att det ska bli snyggare. Detta gör vi med kommandot Titlecut med syntaxen titlecut ["text","effekt",tid] och som effekt väljer vi "BLACK IN" som ger en äkta fade-effekt. Slutligen måste vi ha ett sätt att avsluta introt, något som vi löser med att sätta en sanningsvariabel i slutet av scriptet. Sedan använder vi en trigger som aktiveras när scriptet är färdigt.

1: Tryck på Alt-Tab och startar upp en textredigerare.

2: Skriv in följande:

```
kamera = "camera" camcreate [0,0,0]
kamera cameraeffect ["internal", "back"]

kamera camsettarget soldat1
kamera camsetrelpos [-2,-10,3]
kamera camcommit 0

titlecut [" ","BLACK IN",2]
~2

kamera camsetrelpos [-2,-5,0.5]
kamera camcommit 10
@camcommitted kamera
~2

kamera camsetrelpos [-1,3,2]
kamera camcommit 10
@camcommitted kamera
~2

kamera camsettarget pansar1
kamera camsetrelpos [-3,10,1]
kamera camcommit 6
@camcommitted kamera
~3

Endintro = true
```

3: Spara filen som mittintro.sqs och lägg filen i uppdragets katalog.

4: Växla tillbaka till spelet och editera en av soldaterna. Skriv in [] exec "mittintro.sqs"; under Initialization.

5: Sätt ut en trigger av typen End #1 och skriv Endintro; under Condition.

6: Tryck på Preview för att titta på resultatet.

Tänk på att när kameran låser sig till ett mål, hämtar den koordinaterna just i det ögonblicket. Om målet rör på sig kommer kameran inte att följa efter automatiskt. Experimentera lite med scriptet och förläng gärna sekvensen något.

DISMISSED!

Vi har nu nått slutet av denna lektion och denna skola. Nu har du tillräckligt med kunskaper för att sätta ihop trevliga uppdrag. Nästa steg för dig blir att ta dig ut i forumen på Codemasters officiella hemsida. Leta gärna efter information om hur script fungerar och lär dig att skapa mer avancerade händelser. Ett annat tips är att söka efter information om hur du kan lägga till egna ljud nu när du har egen musik. Möjligheterna med Bohemias verktyg är många och det är svårt att se några riktiga begränsningar. Lycka till i fortsättningen! PCG

FLER KAMERA-FUNKTIONER

Det finns fler knep att ta till för att göra något vettigt med kameran. Bland annat kan du använda en zoom genom att sätta ett nytt värde med kommandot Camsetfov. Du anropar denna funktion på följande sätt: kameranamn camsetfov value, där value är ett tal. Till exempel kan du zooma långt in med ett värde på 0.1. För att göra sekvenserna lite mer effektfulla kan du lägga på en "overlay". Detta innebär att någon form av grafik läggs över bilden. Exempelvis kan du använda detta för att få det att se ut som om en kikare används. Syntaxen är cutrsc ["overlay","textposition",0], där "overlay" till exempel kan vara "default", "binocular" eller "creditsback". Textposition byter du ut mot "PLAIN" eller "PLAIN DOWN" beroende på var du vill att textmeddelanden ska visas.

INTERVJU

PC Gamer trampar in på en liten pub i periferin av San Fransiscos finanskvarter. Oktoberfesten ska åter igen firas, men denna gång med naziblod. Mitt ibland ekande skottsalvor, tyska svärord, skrik, öl och dragspel hittade jag vd:n för id Software som nu äntligen släpper det efterlängtade *Return to Castle Wolfenstein*. Vi presenterar...

TODD HOLLENSHEAD

AV DANIEL AGORANDER

Efter att ha suttit en längre tid och njutit av *Return to Castle Wolfenstein* reste jag mig upp, plockade med mig mitt ölglas och vandrade iväg mot maten som hägrade i andra änden av rummet. Efter att ha vadat igenom folkhavet (nåja...) stod plötsligt Todd Hollenshead inom intervjuavstånd. Vi diskuterade de olika valen av korvar som erbjöds, varefter jag oblygt presenterade mig som den blodtörstiga journalist jag är, och skred till verket.

Jag måste säga att spelet verkligen är något alldeles extra, både grafiskt och som actionupplevelse. Men vad tycker du är roligast i spelet?
Det finns ju väldigt många roliga saker att göra i spelet, men att sätta eld på folk är helt klart något alldeles extra.

Eldkastaren, ja. Spelet har ju fått mycket beröm för den. Den självklara frågan är: hur?
Rent grundläggande är det en väldig massa polygoner och ljus. Det tuggar mycket maskinkraft, men det är det värt, för vapnet är verkligen imponerande.

Sant. Men i dokumentationen för multiplayertestet som publicerades på spelets hemsida för ett tag sedan stod det att det kan bli problem om fler än två spelare i varje lag använder eldkastaren.
Det är en bug i nätverkskoden. Eldkastaren är ganska komplicerad, och kan bli lite för mycket för servern. Serverbelastningen i en multiplayersession är även i övrigt på tok för hög i nuläget, och måste pressas ned en bra bit. Det jobbas friskt på den delen av spelet, och det är en hel del kalibrerande kvar att göra, vilket är en av anledningarna till att vi lade upp multiplayer-testet.

Så eldkastaren är ditt favoritelement? Den är helt klart min favorit bland vapnen...
Nej, det är den faktiskt inte. Sniper-geväret är mycket skoj när det gäller vapnen, men det finns så mycket mer i spelet. Spelets universum är ett bra exempel, med sin blandning av Andra världskriget och Arkiv X-atmosfären. Dessutom har Grey Matter lyckats otroligt bra med det grafiska. Det är väldigt lätt hänt att man lutar sig tillbaka bara för att njuta av all fantastisk arkitektur. Det finns så mycket detaljer i den. Ett bra exempel är i kryptan i episod två, där det sticker ut stenar ur väggarna här och där. Medeltida byggnader var som bekant inte så exakt uppförda. Texturerna har också en alldeles fantastisk upplösning.

Man har under åren hört talas om hur designdokument för spel rivits nästan helt för att ett spel skall vara genomförbart, hur har det varit med *RtCW*?
På det stora hela har designdokumentet hållit ganska väl. En del saker fungerade förstås inte och togs bort, en del kom till under arbetets gång. Det är faktiskt ganska många element i spelet som har skapats genom nycker och fantasifulla infall. Exempelvis berättar spelet för spelaren när saker kan manipuleras, och i sådana fall hur, genom en ikon som dyker upp på skärmen. Detta är riktigt bra, eftersom det tillåter att man tar in många nya grepp i nivådesignen utan att spelaren blir helt vilse. Ett bra exempel på detta är att det inte bara är stegar man kan klättra på; om spelaren går fram till en stupränna som är stark nog för att hålla för klättring så informerar spelet om detta.

Vad finns det för inspirationskällor till spelet?
Inspiration har kommit från många historiska referenser, med mycket fotografier tagna av gamla slott i Europa. Självklart har också det gamla *Wolfenstein 3D* varit väldigt viktigt för utformningen av *RtCW*. Men under researchen för spelet fick vi reda på att det faktiskt förekom en hel del ockultism i Nazisternas Tyskland. En videoserie på fyra band om nazistisk ockultism var väldigt fascinerande. Ett exempel är, att när det Tredje riket var som starkast gav Hitler direktiv om att starka män skulle befrukta lämpliga kvinnor på gamla nordiska gravar, i hopp om att andarna från gamla nordiska krigare skulle komma in och stärka fostret. Vi studerade det material vi fick tag i och la till lite krydda.

Hur har kontakterna med medierna varit? Vi har ju sett hur en del spelutvecklare och utgivare lagt locket på totalt för att inte distraheras av framfusigt mediafolk.
Alldeles utomordentliga. Det vanligaste är ju att journalister hör av sig och vill få den senaste versionen av den spelbara koden, men det har vi varit försiktiga med. Spelet bör spelas när det är spelbart på ett sådant sätt att spelaren faktiskt får ut något positivt av upplevelsen.

Tror du spelet kommer att få många "Game of the Year"-utmärkelser? Det verkar ju inte direkt omöjligt.
Jag har inte sett alla konkurrerande spel, men alla som sett spelet håller med om att det helt klart är med och tävlar om titeln. Det är självklart målet: att få fram en produkt som gillas tillräckligt mycket för att få en sådan utmärkelse.

Var kommer systemkraven att hamna? Eldkastaren snor ju en del, och grafiken är ju verkligen helt oklanderlig, för att inte säga fantastisk.
De kommer förhoppningsvis att ligga relativt bra, ungefär som *Quake3 Team Arena*, kanske lite högre. Vi vill att spelet skall vara spelbart på så gamla maskiner som möjligt genom att man stänger av olika effekter, med stor skalbarhet för folk med bättre maskiner. Men vi vill gå längre - många riktiga die-hard-gamers ser ju till att sitta på monsterburkar, och de vill ju gärna använda den hårdvara de har tillgång till. Vi hoppas kunna tillfredställa alla på den fronten.

Efter detta kom någon person från PR-avdelningen och undrade om jag var klar. Uppenbarligen stod ett TV-team i ett annat rum och väntade på Todd. Dessutom hade multiplayer-sessionen börjat, med två helt nya banor utöver den som var med i Multiplayer-testet. PCG

Id eller i-de?

I samband med intervjun såg jag till att ta reda på vad namnet Id Software kommer ifrån. Den första nyheten för mig var att Id skall läsas som ett ord, inte som två bokstäver. Den andra var att det faktiskt är ett riktigt ord. Uppenbarligen så står det inom den Freudianska psykologin för det djuriska, bestialiska jaget. Nu vet ni det.

VEM SJUTTON ÄR...

TODD HOLLENSHEAD

- **Bakgrund:** Arbetade tidigare på en del revisorsjobb, bland annat på den större firman Arthur Andersen, och har från studietiden en samling bokstavskombinationer som ger vem som helst mindervärdes-komplex. Levde med andra ord ett tråkigt liv tills han kom in i id Software i oktober 1996. Nåja, killen kan åka vattenskidor och gillar båtar, så han kanske hade kul tidigare också.
- **Tidigare spel:** Arbetar endast indirekt med spelen, då hans jobb handlar om affärer och kommunikation med de företag som licensierar.
- **Jobbar för närvarande med:** Har sina giriga ögon i *Return to Castle Wolfenstein*, säger ingenting om övriga hemligheter.

San Fransisco, våld och modmusik

Av Daniel Agorander

Som ni kan se om ni läser intervjun med Todd Hollenshead så har jag varit i San Fransisco och haft skoj. Det var Activision som arrangerade en liten pressvisning för utvalda medier i Europa, där *Return to Castle Wolfenstein* och *Soldier of Fortune 2* demonstrerades för den ivriga journalistkåren.

Gott käk, fint hotell, alkohol och bra spel, kan man önska sig mer från en resa å jobbets vägnar? Kanske inte, men härom-dagen fick jag mig en liten funderare när jag stod vid bardisken på favoritcaféet/-puben i Karlstad och pratade med barten-dern: journalistansvar. Smaka på ordet. Journalist, det är jag det, och sedan ansvar, det är vad jag faktiskt har. Ouch.

Konversationen på caféet behandlade huvudsakligen våldsspel, och deras inver-kan på yngre människor. Jag måste erkänna att jag log lite efter att alla skolskjutningar i USA skylldes på allt från Marilyn Manson till *Doom*, men ändå måste man fundera. Har vi journalister ett ansvar för att se till att exempelvis mycket våldsamma spel inte kommer i mycket unga spelares händer? Nej, det skulle jag inte vilja påstå - det ansvaret ligger i sådana fall på butikerna, och självklart föräldrar-na. Men man kanske ändå skulle fundera på hur bra man egentli-gen är på att ge föräldrarna information, i den mån de eventuellt läser de tidningar deras barn köper, för att vara beredda på vad som komma skall. För ett par månader sedan ringde min mor och undrade om jag kunde hjälpa en av mina yngre bröder att installera *Soldier of Fortune*, men hon blev genast mer skeptisk när jag beskrev spelet (då jag vet att hon har en aversion mot våld i filmer och spel).

Bartendern drog parallellen att våldsspel kan liknas vid knark: de ger en kick. Och visst är det så att det ger en kick att rocka loss med något grovkalibrigt vapen och se hur skärmen överöses av häftiga, men egentligen ganska äckliga effekter ackompanjerat av tungt dånande smällar och gälla skrik. Så länge en män-niska har disciplin kan hon lära sig att inte hamna i knarkträsket, men slinter disci-plinen faller man snabbt nedåt. Applicera detta på verkligheten; någon lättpåverkad (eller kanske hämndlysten) människa spe-lar *SoF* och kommer fram till att den skulle gilla att göra så med sina antagonister. Kanske vill denne "bara" veta om man får en likartad kick av att döda på riktigt som i datorspel. Den "disciplinerade" inser att det är strunt, men utan "disciplinen"? Risken är ju (teoretiskt alltså) att blyförgiftningar börjar utdelas till höger och vänster, vilket inte är världens trevligaste tanke, även om jag älskar *SoF* (och är imponerad av den stundande efterföljaren).

Men om resonemanget som jag lagt upp ovan skulle stämma till punkt och pricka börjar det nästan likna proffsboxningsdebatten för ett tag sedan, vilket som bekant förbjöds i Sverige med motiva-tionen att den har en "förrå-ande effekt på publiken". Och det finns ju som bekant röster i Sverige som vill allt från att lagstif-ta om åldersgränser för våldsspel till att förbjuda dem helt. Precis så gick debatten tidigare om videofilmer (med "Texas Chainsaw Massacre" spelandes samma roll som "*Doom*" i datorspelsdebatten). Och jag gillar inte tanken på att straffa ordentliga män-niskor som vill spela sina favoritspel för att spelen eventuellt kan hjälpa någon instabil person över gränsen. Föräldrar kan lugnas med att *Soldier of Fortune 2* inte kommer att vara lika brutal och blodig som origina-let.

Tyck till om detta, min e-mail finns i slutet av krönikan och våra insändarsidor ser inte alltid snett på seriösa inlägg.

Min planering för den här krönikan blir lite ansträngd nu, men för att avsluta har jag en liten fundering, som grundas på att jag just nu lyssnar på konstig mod-musik. Det är musiken från *Terminal Velocity*, det gamla goda rymdaction-spelet som helst skall spelas till musik av Dublin Fair. Jag lyssnar på musiken eftersom jag bara ibland får igång spelet alls, och aldrig med ljud. Samma sak gäller de flesta andra DOS-spel jag har i min samling, med den modifi-kationen att de flesta inte fungerar alls. Vurst! Jag tror config.sys och Windows ME är att lägga skulden på, men jag orkar inte börja om från början igen. Finns det någon som känner till ett sätt att skapa ordentlig DOS-emulering under ME, så kan ni väl vara snälla och maila mig?

Dock måste jag säga att man snabbt blir mycket fäst vid den här musiken, i all dess konstifika mystik. Den finns att ladda ned på 3Drealms hemsida (*www.3drealms.com*). Spring dit, tanka ned och njut, och berätta sedan vad ni tycker:

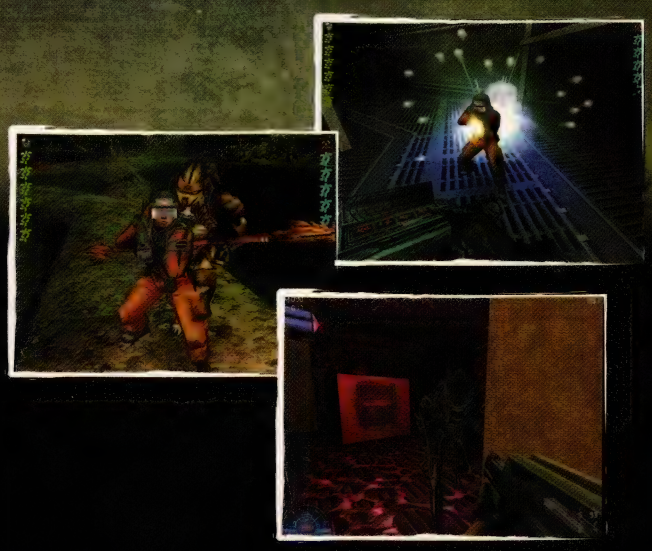
ethereal@zabulus.nu PCG

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR™

The evolution of fear

Get immersed in the most terrifying game ever. Play 3 deadly foes : Alien, Predator or Marine. Each with new weapons and capabilities in a unique single storyline told from three perspectives. It is survival of the fittest and only one species will emerge victorious.

PC
CD-ROM
http://www.avp2.sierra.com



FOX INTERACTIVE™

SIERRA™
http://www.sierra-online.co.uk

© 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens vs. Predator, Fox Interactive and their respective logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Sierra is a trademark of Sierra On-Line, Inc.

VAR ÄR SPELEN?

DE 100 HETASTE TITLARNA OCH BERÄKNADE RELEASDATUM.

Så här tyder du listan:

- Kan nog stämma
- Tror ni verkligen det?
- Jasså? Det sa ni om Prey också...

Nytt denna månad

TITEL	UTGIVARE	SENASTE RELEASEDATUM
1914:The Great War	Fishtank	Sommaren 2002
Anno 1503	EA	Våren 2002
Another War	Cenega	Februari 2002
Atlantis III:The New World	Cryo	December
Atma	4DGames	Ej fastställt
Battlecruiser Millennium	3000AD	Julen
Battlefield: 1942	Ej fastställd	Vintern
Beach Life	Eidos	Sommaren 2002
Black & White: Creature Isles	EA	Julen
C&C: Renegade	EA	Januari 2002
Callsign Charlie	Outsider	Sommaren 2002
Capitalism 2	Ubisoft	Vintern
Chaser	Fishtank	2002
Chrome	Techland	Våren 2002
Colin McRae 3	Codemasters	Hösten 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Våren
Crusader: Total War	EA	Sommaren 2002
Dark Age Of Camelot	Wanadoo	Våren 2002
Deus Ex 2	Eidos	Hösten 2002
Die Hard: Nakatomi Plaza	Vivendi	Julen
Doom III	Activision	Vintern 2003
Dredd Vs Death	Rebellion	Julen 2002
Duke Nukem Forever	Take Two	Våren 2002
Dungeon Siege	Microsoft	Våren 2002
Earth 2150: Lost Souls	Zuxxez	Vintern
Earth And Beyond	EA	Våren 2002
Escape From Alcatraz	CDV	Februari 2002
Fort Commander	Ej fastställd	Hösten 2002
Frank Herbert's Dune	Cryo	Januari
Freedom Force	Crave	Våren 2002
Freelancer	Microsoft	Våren 2002
Galleon	Interplay	Våren 2002
Global Operations	Crave	Vintern
Good Cop Bad Cop	Revolution	Våren 2002
Grand Theft Auto 3	Take Two	Våren 2002
Half-Life 2	Vivendi	Ej fastställt
Halo	Microsoft	Ej fastställt
Hannibal	Arxel Tribe	Vintern
Heart Of Stone	Eidos	Vintern
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Mars 2002
Hitman 2	Eidos	Sommaren 2002
Homeworld 2	Vivendi	Vintern 2002
IGI 2: Mercenary Force	Codemasters	Våren 2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	Julen
Incoming Forces	Rage	Julen
Internal Affairs	ATD	Vintern
Iron Storm	Wanadoo	Mars 2002
Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Activision	Mars 2002
Loose Cannon	TBC	Sommaren 2003
Maelstrom	Virgin	Vintern 2002
Mafia	Take Two	Våren 2002
Masters Of Orion III	Infogrames	Våren 2002
Medal Of Honor: Allied Assault	EA	Mars 2002
Mobile Forces	Rage	Sommaren 2002
Morrowind	EON Digital	Mars 2002
Need For Speed: Motor City	EA	November
Necrocide: The Dead Must Die	Novalogic	2002
Neocron	TBC	Hösten
Neverwinter Nights	Interplay	Våren
Operation Flashpoint: Red Hammer	Codemasters	December
Outcast 2: The Lost Paradise	Ej fastställd	Vintern 2002
Perimeter	KD Labs	2002
Phantasy Star Online	Sega	Julen
Planetside	Verant	Våren 2002
Praetorians	Eidos	Våren 2002
Prisoner Of War	Codemasters	Sommaren 2002
Project Nomads	CDV	Hösten 2002
Quake IV	Activision	Julen 2002
Rally Throphy	JoWood	Julen
Red Ace Squadron	Small Rockets	November
Republic: The Revolution	Eidos	Sommaren 2002
Salt Lake 2002	Eidos	Januari 2002
Severance 2	Codemasters	Sommaren 2002
Sid Meier's Sim Golf Club	EA	December
Sigma: The Adventures Of Rex Chance	Microsoft	Vintern
Sniper	Xicat	Julen
Soldier Of Fortune 2: Double Helix	Activision	Mars 2002
Soul Reaver 2	Eidos	Vintern
Star Trek: Bridge Commander	Activision	December
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Januari 2002
Star Wars: Galaxies	Sony/LucasArts	Vintern 2002
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LucasArts	2002
Sudden Strike 2	CDV	2002
Team Fortress 2	Vivendi	Ej fastställt
The Italian Job	SCI	Våren 2002
The Underworld: Crime Does Pay	Phoenix	Våren 2002
Thief III	Eidos	Våren 2003
TOCA Race Driver	Codemasters	Sommaren 2002
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	December
Unreal 2	Infogrames	April 2002
Unreal Warfare	Infogrames	Vintern 2002
US Racer	Wanadoo	November
Warcraft III	Vivendi	Våren 2002
Warcommander	CDV	Vintern
Warlords Battlecry 2	Ubi Soft	Våren 2002
War Dogs	Rebellion	Sommaren 2002
Warrior Kings	Vivendi	December
World of Warcraft	Vivendi	Våren 2003

SVENSKA OFFICIELL PC GAMER TOPPLISTA

WEBHALLEN.com

	Titel	Format/utgivare
1.	Grand Theft Auto 3	PS2
2.	Championship Manager 01/02	PC
3.	C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	PC
4.	NHL 2002	PS2
5.	Fifa 2002	PC
6.	Fifa 2002	PS2
7.	NHL 2002	PC
8.	Flight Simulator Pro 2002	PC
9.	Stronghold	PC
10.	Pokemon Crystal	GBC

TOPP 10 PC-CD

1.	Championship Manager 01/02	PC
2.	C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	PC
3.	Fifa 2002	PC
4.	NHL 2002	PC
5.	Flight Simulator Pro 2002	PC
6.	Stronghold	PC
7.	Red Faction	PC
8.	Commandos 2	PC
9.	Fallout 1+2	PC
10.	Half Life Generations Counter-Strike	PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Grand Theft Auto 3	PS2
2.	NHL 2002	PS2
3.	Fifa 2002	PS2
4.	Pokemon Crystal	GBC
5.	Pokemon Stadium 2	N64
6.	Dave Mirra Freestyle BMX 2	PS2
7.	Legend of Zelda - Oracle of Seasons	GBC
8.	Legend of Zelda - Oracle of Ages	GBC
9.	Resident Evil - Code Veronica X	PS2
10.	Gran Turismo 3	PS2

RECENSIONER

Ibland är det inte lätt att vara speljournalist...

Så har då dagen kommit då jag fått inta redaktionschefens egentliga plats i tidningen - introduktionssidan till recensionsavsnittet. Allt är som det ska vara, och puritaner och vänner av ordning kan sluta uppröras.

Och vilken månad att inleda med; december med den annalkande julen är av hävd spelårets absoluta höjdpunkt, med mängder av releaser. Företagen slåss med näbbar och klor om utrymmet på hyllorna, och det är inte utan att man tycker att de kanske kunde ta och sprida ut sin utgivning över året. Jag menar, vem har råd med alla de här titlarna? Och när folk väl har råd, om några månader, så finns det ju annat som lockar.

Således är det många av er som kommer att gå miste om en hel del av stortitlarna som vi recenserar i detta nummer. Vi har lyckats ta oss igenom arton stycken, varav hela fem har lyckats kamma hem betyg på 85% eller mer. Det saknas dock ett spel i laguppställningen: *Return To Castle Wolfenstein*. Jag vet att många av er hade förväntat sig en recension denna månad, men tyvärr har utgivaren Activision satt stopp för alla sådana planer. Bakom det beslutet gäller en deal som säger att endast två tidningar i hela världen får recensera spelet före den 18 december, vilket givetvis är helt vansinnigt. Både ur marknadsföringssynpunkt och, framför allt, konsumentsynpunkt. Först går man ut och säger att *inga* recensioner får göras på annat än boxversionen ur butikshyllorna, och sedan frångår man detta genom att låta två tidningar recensera spelet på plats hos utvecklaren. Det är absolut inget fel med exklusivitet, men när det sköts på det här sättet så luktar det sur fisk.

Det är nu ingen ovanlighet att just Activision försöker styra pressen på detta sätt; vid flera tillfällen har de även försökt bestämma när en viss artikel ska publiceras, och även velat ha exklusivitet på omslaget mot att de ”låter” oss skriva om ett visst spel och använda bildmaterial från dem till artikeln. Det behövs knappas tilläggas att sådana påhitt ses med stort förakt av seriös press. Nej, skärpning Activision och andra som funderar på att gå i deras fotspår. Behandla pressen och konsumenterna/läsarna med respekt - det kommer alla att vinna på.

JOAKIM BENNET

RECENSIONER DETTA NUMMER

Civilization III
Sid gör det igen. Hurra! ..52
Aliens Vs Predator 2
Skräckfylld shooter.....56
Empire Earth
Omvälvande RTS. I 3D..60
Star Wars: Galactic Battlegrounds
LucasArts har legat av sig.64
Ghost Recon
Våldsamt underhållande soldatsim 66
Silent Hunter 2
Das Boot-bonanza.....70
Europa Universalis II
Svenskt så det förslår 72
Patrician II: Quest For Power
Inte vad vi hade hoppats på 74
World War III: Black Gold
Svart är populärt i år 75
Battle Realms
Sushi och ninjor 76
Motoracer 3
Inga Puch Dakota här inte..78
Art Of Magic
Trollhattar och färgexplosioner 80
Planet Of The Apes
Babianspillning 82
FA PLM 2002
Ge Beckham en avhyvling..84
Sea Dogs
Salta sjöbusar 86
Ballistics
Inte lika coolt som titeln ..88
Flight Simulator 2002
Nylund är i sjunde himlen..90
Rouge Spear: Black Thorn
Det Busiga Spjutet är tillbaka.....92

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

PC Gamers betygssystem, nu i version 2.0 är känt som branschens mest rättvisa, och våra recensenter är alla experter inom sina respektive genrer. Som alltid.

90%+ FÖRSTKLASSIGT
Spel som når så här högt rekommenderas till alla. Det kan vara ett tekniskt mästerverk eller ett spel med oerhört mycket själ, men oftast krävs det dock båda delarna. Utvecklarna har verkligen bemödat sig om att skapa god underhållning, utan reservationer.

80%-89% UTMÄRKT
Ett lysande spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Fyra stjärnor, om du så vill. Når spelet dessutom över den magiska gränsen 85% så får det rätten att bära utmärkelsen Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-79% BRA
Ett relativt bra spel som vi skulle rekommendera till dem som gillar genren i fråga. Har du begränsad ekonomi så bör du dock leta vidare.

60%-69% GODKÄNT
Ett spel som ligger något över genomsnittet. Kan vara värt att titta närmare på, men risken finns att du blir besviken.

50%-59% ORDINÄRT
Ett dussinspel som inte bjuder på något utöver det vanliga. Inte särskilt bra, men heller inte extremt dåligt. Du behöver inte leta länge för att hitta bättre spel än detta.

40%-49% DÅLIGT
Vare sig det beror på sunkig kod eller taskig inspiration så bör du avstå från att köpa det här spelet. Endast ett fåtal välgjorda element räddar spelet från att rasa ännu djupare.

0%-39% USELT
Stor varningsflagg. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: STRATEGI

CIVILIZATION III

Spelet som redan innan installation ger upphov till otillbörliga rytmiska rörelser.

MULTIPLAYER?

Multiplayer är ett mycket intressant kapitel i spelet, då det, ja, helt enkelt inte finns. Kan kännas snopet, med tanke på att spelet annars är så bra som det är, men fåglar viskar och tjattrar om att vi nog kommer att överleva, ty tomten kommer så småningom med ett tilläggspaket där multiplayer skall inkluderas. Är det möjligen så att det är utgivarhets som lett till att spelet lanseras utan multiplayer, för att det skall hinna till jul-rushen? Endast de med mer pengar till mutor än vi, vet.

Civilization III tornar upp sig över de andra strategispelen.

EN gullig liten CD-box greppas krampaktigt mellan ett par händer, med två ögon fixerade på omslaget. Benen för med målmedveten frenesi resten av kroppen mot bordet med den heliga burken. Lite likt en medeltida korsriddare som snubblat på den heliga graalen och för denna till Påven i Rom. Och glömmer att simma...

Det där sista var kryptiskt, och symboliserar hur jag inte lämnade stolen, eller datorn, på åtta timmar efter att ha installerat spelet. Det är ganska dumdristigt att göra så, speciellt när man faktiskt tänkt göra något produktivt (café-flum) nästa dag. Alla dylika planer blev det förstås ingenting av, ty flygvapnet skulle introduceras till det pågående världskriget: det tyska supervapnet, som skulle vända krigslyckan, var kommet. Halleluja.

Vid det här laget har förhoppningsvis mitt extatiska anfall kladdat av sig på de av er som läste förra månadens stora förhandstitt, samt alla andra som känner att *Civilization* minsann är en riktig klassiker. Och klassiker skall understrykas, då det till skillnad från *Call to Power* är *Civilization*-mästaren Sid Meier själv som designat detta spel.

Den som spelat originalet, eller Sids första uppföljare, kommer att känna igen sig i trean, för i stort är det samma gamla spel, med samma gamla spelkänsla. Höjdpunkterna ligger i en stor samling perfekt utformade och placerade spelelement, och många mycket givande förbättringar i det som tidigare funnits. "Varför laga det som inte är trasigt" kanske man säger ibland, men Sid svarade nog något i stil med "därför att det kan bli bättre". Så sant, så sant.

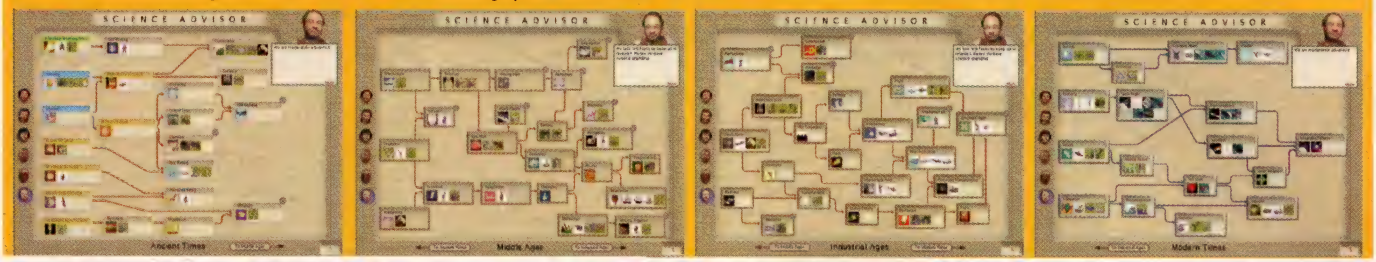
"Den som spelat originalet kommer att känna igen sig i trean."

Listan på förbättringar är många och varierande, och för att göra spelet rättvisa skall jag försöka förklara så många av dem som möjligt, så utförligt som möjligt. Se också rutan "Teknologi".

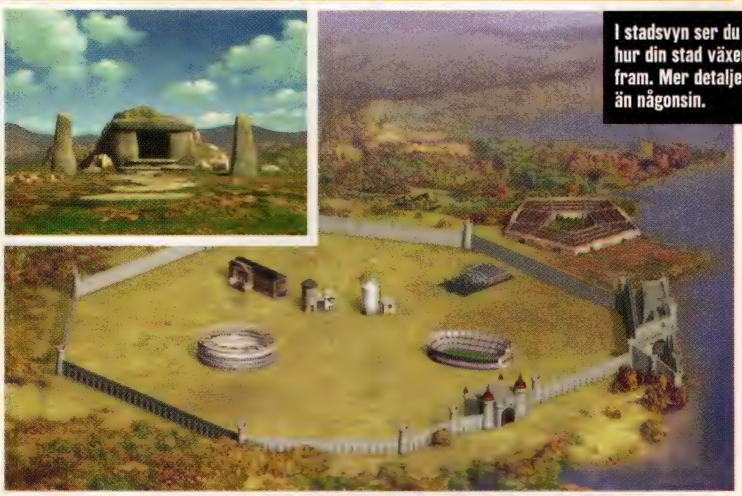
Det första man ser av ett spel är det som möter ögonen, alltså grafiken, och på den fronten finner jag ingen besvikel-

TEKNOLOGI

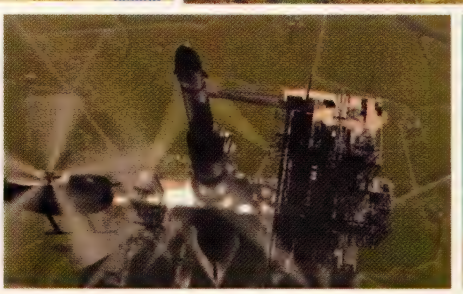
Teknologisystemet i spelet har uppdaterats en aning, vilket gestaltar sig i att teknologiträdet är delat i fyra faser. Man börjar på den första och arbetar sig igenom alla teknologier, och så fort man har lärt sig alla som inte markeras med en genomstruken cirkel, utvecklas civilisationen till nästa nivå, exempelvis antiken-medeltiden. De man inte lärde sig från en tidigare epok är fortfarande kvar och redo att studeras, men mitt tips är att spara sådana till handel med andra civilisationer, då de verkar ha en viss faiblesse för teknologier härstammande från en teknologiepok över deras.



Grunda dina städer nära ett vattendrag och se gärna till att det finns gott om naturresurser i omgivningarna.



I stadsvyn ser du hur din stad växer fram. Mer detaljerad än någonsin.



Kartorna i *Civ III* är väldigt mycket snyggare än tidigare.

Civiliserat

se. Grafiken är detaljerad, men ändå mjuk, vilket leder till att terrängen får en mycket verklighetstrogen finish, med berg, mjukt rullande kullar och underbara kustlinjer.

Terrängsystemet bygger på det gamla beprövade system man såg i de tidigare *Civ*-spelen, och är alltså inte i stil med de mycket kantiga kullar som dominerade i *Alpha Centauri*.

Angående bergen så är de fortfarande mycket strategiska punkter – man får som vanligt en bonus när ens stridande trupp försvarar ett bergsparti, men dessutom ser en utforskande enhet längre om den vandrar upp på ett berg, vilket givetvis också förlänger avståndet inom vilket man kan få syn på fientliga enheter, vilket hjälper spelaren att vara beredd när fienden avancerar.

Krigen har också blivit mer avancerade, på grund av de nya diplomatiska möjligheterna. Det finns ett antal nya avtal man kan sluta, förutom de vanliga "fred", "krig" och "allians". Man kan erbjuda och kräva rätten att använda en annan civilisations territorium, för att på lätt sätt komma åt en tredje civilisation som man krigar mot. Detta avtal inkluderas oftast i allians-

"Det finns ett antal nya avtal man kan sluta."

avtal, men allians krävs inte: man kan skjuta in pengar, teknologi, handelsvaror eller till och med städer för att få sin vilja igenom. Förutom detta finns också försvarsallianser att tillgå, vilket innebär att de som ingår i alliansen garanterar att man förklarar krig mot den som är dum (eller smart) nog att förklara krig mot en av alliansens medlemmar. Man kan ingå i allianser mot specifika civilisationer, och även öppna handelsblockader (och även övertyga icke-allierade att göra detsamma, genom mutor). Den som studerar alla dessa möjligheter och verkligen nyttjar dem på rätt sätt vid de rätta tillfällena bör inte ha några direkt överdrivna problem med att vinna spelet, vilket man gör genom att antingen sluka alla rivaliserande civilisationer, vara den förste att skicka ett rymdskepp till ett angränsande solsystem eller helt enkelt ha mest poäng när spelet slutar (vilket det gör år 2050). Dock är spelet inte slut bara för att slutdatumet passerat – man kan fortfarande spela, men poängen kommer helt enkelt inte längre att läggas in på någon topplista, precis som i spelets föregångare.

Expansion kan ske genom de klassiska metoderna – först utforskning och kolonisering, senare följt av invasionskrig, men man kan också köpa städer av sina grannländer, för pengar, teknologi eller

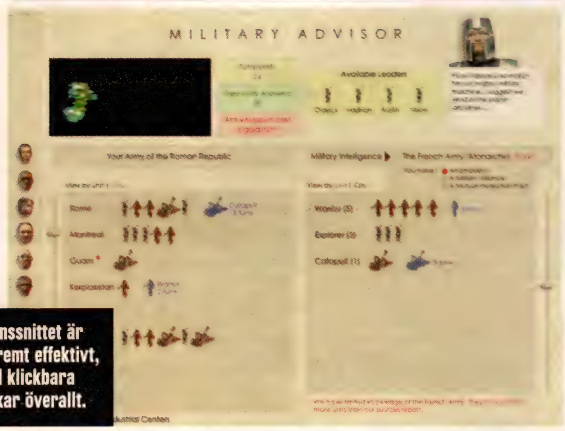
SLÄKTTRÄD

***Civilization*-seriens släktträd har blivit en aning komplicerat, då *Call to Power* inte var en Sid Meier-produkt utan konkurrerade direkt med Sids *Alpha Centauri*, vilket tog upp det som hände efter att man i *Civilization*-spelen skickat iväg det där rymdskeppet till det "närbelägna" solsystemet Alpha Centauri, vilket alltid varit ett sätt att vinna spelet. Korrekt släktträd är alltså: *Civilization, Civilization 2, Alpha Centauri, Civilization 3.* Inget *Call To power* i min puritanska *Civ*-värld, inte.**

Den svarta dimman lättar allt eftersom du utforskar kartorna.

NOSTALGI

De som inte känner igen denna bild borde likställas vid kriminella och, beroende på huruvida de är ångerfyllda över detta eller ej, eventuellt spärras in på sluten anstalt (där de skall ta igen de åratal av *Civ*-spelande de uppenbarligen missat). Spelet är ett av den mänskliga civilisationens stora klassiska verk, och kan inte prisas nog. Den med dagens standard rent urusla grafiken är fullt ursäktlig med tanke på dess träffsäkra spelkänsla.



Gränssnittet är extremt effektivt, med klickbara länkar överallt.

vad det nu må vara som passar säljaren. Med kreativt forskningsplanerande har du snart några mycket bra argument att lägga fram i förhandlingar för att köpa en strategiskt väl vald stad.

Mitt favoritsätt är dock ännu onämnt: frivilliga uppror! Om din civilisation dominerar tillräckligt starkt på den kulturella fronten kommer dina mindre kultiverade grannar ibland att få för sig att de skulle må bättre om de hade din flagga på sina stadsmurar, i stället för vad det än må vara som svajat i flaggstången tidigare. Du kan då själv besluta huruvida du vill ta emot rebellerna och överta styret av staden.

En liknande dialogruta kommer också upp, när du intagit en stad med militära medel, där du kan välja mellan att inta staden och rasera den. Det senare är mycket effektivt i riktigt ilsken krigsföring, när du inte tror, att du kommer att kunna hålla den nyligen intagna staden till krigslutet. Eller så kanske du bara bränner ned den för att du är överdjävlig till personligheten, vilket är ett lika bra argument som något annat för den maktgalne krigsivraren.

Något man också skall lägga med i beräkningen är att städer som erövrats från andra civilisationer kommer att ha motståndsrörelser som måste krossas, om man inte vill bli av med staden kvickt. Ju starkare kultur man har, desto tuffare

"Eller så kanske du bara bränner ned den för att du är överdjävlig till personligheten."

motstånd kommer ens stadsinvånare att ge fienden. När jag spelade en omgång som tysk råkade jag ensam i krig mot Persien, Ryssland och England, vilka omslöt mig totalt. Det såg mörkt ut ett tag, men efter att de tagit ett par städer och nöjt sig, började jag fundera på hur jag skulle ta tillbaka dem. Det behövde jag till min förvånade glädje inte göra, för efter ett par år fick motståndsrörelsen ett sådant starkt fotfäste i städerna att de återgick till mig. De stackars satarna som tagit dem hade inte stationerat tillräcklig garnison för att undertrycka dessa rebeller. Glädjen var obeskrivlig när jag i dessa städer började producera trupper för att intervenera på fransosernas sida mot Persien, England och Babylonien.

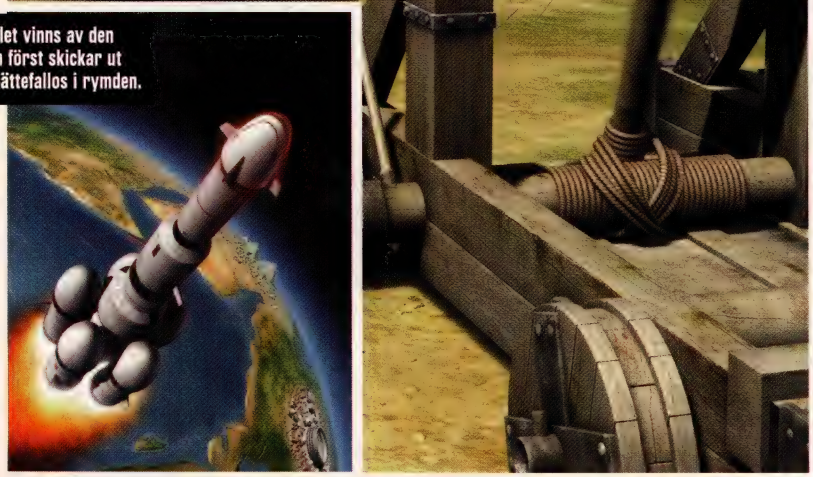
Något annat som kan leda till viss frustration i pressade lägen är att städer som övergått i din ägo genom din kulturella överlägsenhet, kan få för sig att strejka (stadens produktion avstannar helt) om du för krig mot deras modercivilisation.

En annan viktig effekt som kulturell överlägsenhet ger är att den utvidgar dina gränser. I exempelvis *Call to Power* och *Alpha Centauri* fanns riktiga territorialgränser, något som saknades i det första *Civilization*, men i dessa spel utgjorde de ett på förhand definierat antal rutor från närmaste stad. I *Civ III* utvidgas gränserna allt längre från dina städer allteftersom du bygger ut din kultur (med Underverk, Tempel etc). Detta är trevligt, eftersom det är ganska logiskt att en stor stad med utvecklad kultur och konst kommer att

BABYLONS TORN

Den som missat hypen totalt kan informeras om att Babylons torn har blivit lite av *Civilization III*:s symbol. I spelets introduktionsvideo är symboliken kring detta tung: man sveper in, och ser tornets fundament i antik stil, för att sedan byta stil när kameran sveper uppåt mot allt mer teknologiskt tunga byggnadssätt. Sedan minns man att Babylons torn skall ha byggts i ett försök att komma upp till Gud...

Oddsen på katapulten är inte särskilt höga, men skam den som ger sig.



Spelet vinns av den som först skickar ut en jättefallos i rymden.

dominera ett större landområde än en liten fjuttstad i öknen som inte förmår växa det minsta.

Musiken i spelet är ingenting att hetsa upp sig över, den fungerar som lätt stämningsbyggare och nöjer sig med den bedriften. Ljudeffekterna i spelet har ungefär samma attribut, för även om de är klara i tonen och lätt visar vad som sker och med vad, så är *Civilization* ett spel som tar tid på sig, så ljudrutinerna har inte lika mycket att göra som i, säg, en 3D-shooter. Det skadar inte spelet, eftersom *Civilization* är ett spel som skall stimulera och tillfredställa hjärnan, något som det gör med bravur. Om man framhävt musik och ljudeffekter för mycket skulle detta riskera att bara förstöra lugnet i spelet.

Kartorna kommer i många varierande storlekar, och vill man inte spela på en planet som avbildar jorden finns som vanligt en terräng-generator där man snabbt och lätt matar in önskade förhållanden, såsom landstruktur, där man väljer mellan Pangea, Continents och Archipelago. Kanske inte är så lätt att veta vad detta innebär om man inte tittar på bilderna (eller hade en fetisch för dinosaurier när man var liten), så lätt förklarat är "pangea" när alla landmassor är sammankopplade, "continents" är som vi har det på jorden idag, med landmassan uppdelad i ett mindre antal större kontinenter, och slutligen så är 'archipelago' när landmassan är uppdelad i en större mängd mindre öar eller mini-kontinenter.

Beroende på vilken storlek du väljer på kartan kan du också ha olika många motståndare, vilket är riktigt trevligt,

"Civilization är ett spel som skall stimulera och tillfredställa hjärnan."

eftersom man på den största kart-storleken kan ha inte mindre än 15 motståndare. Dessutom får man, om man vill, välja vilka andra civilisationer man skall tävla med i en viss spelomgång, vilket kan vara trevligt om man vill kunna spela en viss spelstil. En del civilisationer är nämligen mer krigiska än andra, och vill man ha ett fredligt teknologi-race där micro-management gör den stora skillnaden blir det lite svårt att bli tillfredsställd om man hela tiden måste försvara sig med tänderna. Bra grepp, om än ett mindre sådant.

Så slutligen det viktigaste av allt: spelkänslan? Finns den där den skall? Javisst, mitt i prick – trodde ni att Bennet låtit mig raljera så här länge annars? När jag började spela angreps jag direkt av en enorm känsla av déjà-vu, som om jag sett det förr. Mina misstankar bekräftades när jag startade originalet och kände släktskapet. Att sedan sträckspela trean var inga problem, då den perfekta känslan från originalet genomsyrar trean, med alla de fördelar som modern datorkapacitet, lagringsmedia och lång utvecklarerfarenhet kan addera till ett klassiskt koncept. Detta har hållt mig bänkad flera nätter nu, och jag vet att så kommer det att fortsätta. Bravissimo!

DANIEL AGORANDER

FLER ÅSIKTER OM *CIVILIZATION III*

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ **Mats Nylund:**
Civilization är alltid *Civilization*. Det här är helt enkelt det alla spelare väntat på, en uppdaterad version av det beroendeframkallande men litet slitna *Civ II*. Gamla spelare kommer att känna igen sig men ändå inte kunna sluta spela. Nya spelare kommer omedelbart att lära sig älska *Civs* enkla men ändå invecklade värld.

Sammanfattning: Sid Meier gör det igen. Väntan var verkligen inte förgäves.

■ **Joakim Bennet:**
Hade faktiskt äran att få bli den första på redaktionen som testade den färdiga versionen av *Civilization III*, och jag belv förvånad över hur lätt det var att komma igång. Trots allt så har en hel del ändringar gjorts, och *Civ* har alltid varit komplexa spel. Dock kom allt tillbaka till mig på ett kick, trots att det var år sedan jag körde föregångaren.

Sammanfattning: Fullt av nyheter och förändringar, men ändå med den gamla själen i behåll.

Får vi presentera dina motståndare. Kan vi utgå ifrån att Gandhi inte är av den krigiska typen?

PCGAMERS PROFIL

Civilization är:
■ **Civiliserat**
■ **Snyggt**
■ **Bäst i sin genre**

Civilization är inte:
■ **Utan konkurrens**
■ **Något man missar**
■ **Barbariskt**

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Firaxis** ■ Pris **ca. 499:-** ■ Systemkrav **PII300Mhz, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII500Mhz, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Direct3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.civ3.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Sid Meier's Gettysburg PCG 13, 82%
Sid kan krig också, och det här är rejält underhållande.

Sid Meier's Alpha Centauri PCG 27, 91%
Civilization i rymden. Kul så det förslår.

SVENSKA PCGAMER
***Civilization* precis som det skall vara, av *Civ*-meistern själv.**

92%

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

ALIENS VS PREDATOR 2

Fadern, sonen och den helige ande göre sig icke besvär - här är det en annan treenighet som gäller.

Ah, eldkastare. Vapen som du som marine också kan använda bara du tar kål på ägarna.

Miniguns är perfekta mot den mer hårdhudade formen av alien.

En ynklig människa får smaka på Xenomorfens sylvassa klor.

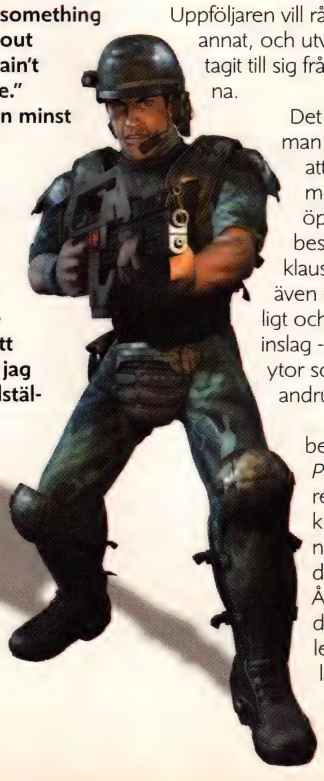
UTMÄRKT SPEL
SVENSKA PCGAMER
December 2001

ARTIFICIELL IGNORANS?

AvP 2 **må drivas av samma motor som *No One Lives Forever*, men det märks inte alltid på fienderna. De sköter sig som i de flesta andra shooters - ojämnt. Ibland tar de betäckning eller springer för att hämta polare, men oftast luras de lätt in i döden, eller står helt sonika kvar och väntar på att bli uppsnittade/skjutna/upprivna. I *NOLF* såg vi rullningar, fiender som duckade undan skott och mycket mer. Har Monolith blivit för bekväma av sig?**

"THERE'S something out there waiting for us, and it ain't no man. We're all gonna die." Ett oförglömligt citat från en minst lika oförglömlig film (John McTiernans Predator från 1987 med Arnie i huvudrollen), och ett citat som på ett perfekt sätt beskriver känslan i *Aliens vs Predator 2*. Att leva i ständig dödsångest kanske inte låter som det bästa sättet att spendera tillvaron på, men jag lovar, det är extremt tillfredställande.

Här har vi en shooter som inte kan leva helt på det goda namnet; originalet var enligt mig okej underhållning, men inte mycket mer än så. Spelet led bland annat av alltför repetitiva och mörka nivåer vilket skrämde bort många potentiella spelare.



Uppföljaren vill råda bot på detta och annat, och utvecklarna har helt klart tagit till sig från kritiken från spelarna.

Det mest uppenbara när man startar upp *AvP 2* är att spelet ger ett mycket mer lättillgängligt och öppet intryck Nivåerna består inte enbart av klaustrofobiska gångar - även om dessa är ett naturligt och ofta förekommande inslag - utan det finns öppna ytor som ger spelaren lite andrum.

Och andrum behövs, för *Alien Vs Predator 2* handlar om ren och skär skräck, krypande fasa, paranoia och snabba, blodiga uppgörelser. Åtminstone till en tredjedel. Ni förstår, spelet är nämligen tredelat, precis som dess föregångare. När du startar upp väljer du om du vill ikläda dig rollen som Alien, Predator eller Marine.

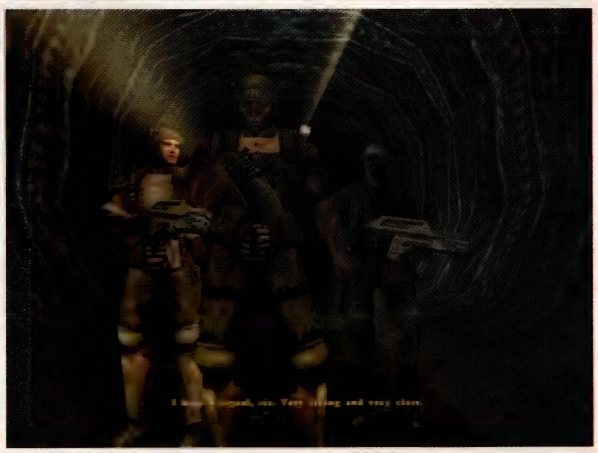
Marine-spelet är det som är mest stimulerande. Här kommer spelet helt till sin rätt och alla som har sett Alien-filmerna vet exakt vilken känsla som kommer att infinna sig. Ovan nämnda skräck, allt-

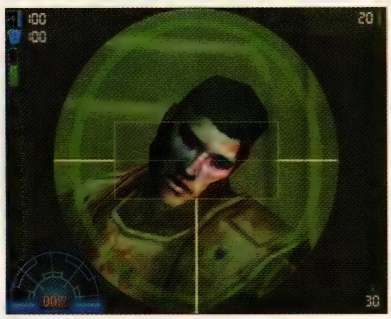
"Nivåerna består inte enbart av klaustrofobiska gångar."

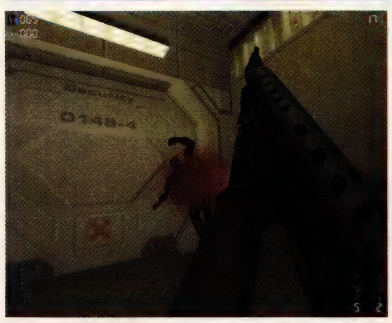
så. Det blippande ljudet från rörelsedetektorn är farligt för nerverna och jag måste säga att man är på helspänn rakt igenom. Marine-delen är också den svåraste i spelet. Man saknar snabbheten hos Alien och förmågan att kamouflera sig som Predator har. Allt man kan förlita sig på är snabba reflexer och tron på högre makter. Det finns inte mycket som slår spelkänslan då man måste fly från ett

Den tidigare nämnda eldkastaren och resultatet av att använda den.

Ser du den här synen är det bara att trycka på quick load.







Fas tre i alien-metamorfosen.

ÄT DIN KOMPIS

AvP 2 **i multiplay är vad man kan förvänta sig av en titel som lagt det mesta av krutet på singelspelar-upplevelsen - medelmåttigt. Här finns några timmars under-hållning, men med tanke på hur många shooters som är gjorde enkom för multi-play så ter sig alternativen mer lockande. Här finns i alla fall de flesta vanliga lägena samt några nya. Deatmatch, Team Deathmatch och Evac, där ett lag ska fly till en evakueringspunkt med ett annat lag hack i häl, är de mest underhåll-ande. Spelet lär dock inte bli någon succé ute på servrarna, då krävs det mer.**

Skräckinjagande

underjordisk komplex, med dreglande aliens hack i häl. Eller när man kommer in i en illa upplyst kammare, bara för att upptäcka att golvet är täckt av ägg som börjar öppna sig så snart man sätter foten på fel ställe. Hade jag fått råda så hade hela spelet setts ur mänskliga ögon. Det är liksom lättare att relatera då.

Predator bjuder på underliga manicker som kan vara kul ett tag, men denna del lider av att det är svårt att identifiera sig med Predator-varelsen. Det hade varit enklare om den betedde sig lite mer som varelsen i filmerna. Här är han inte på långa vägar så vig och spänstig som man hade kunnat önska. Han kan inte klättra, hoppen man kan åstadkomma borde ha kunnat göras längre. Bergskammar och hustak kan du bara drömma om att komma åt, och allt som oftast är du förpassad till exakt samma vägar som en mänsklig karaktär. Dock ska sägas att det är en mysig känsla att se hur ofantligt skräckslagna fienderna blir när man lägger av ett karaktäristiskt vrål och börjar spetsa dem med spjutet, en efter en.

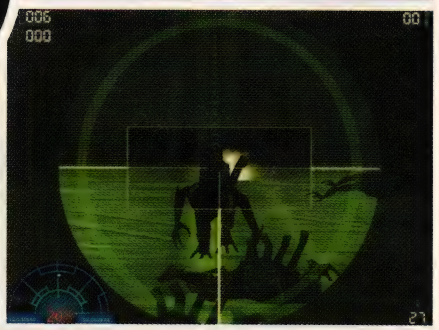
Att spela som Alien är mer en schysst maktkick än något annat. Död åt de underlägsna Homo Sapiens, ungefär. Alien-spelet är indelat i faser, där du börjar som ensam face-hugger på jakt efter ett offer. Därefter hugger du dig ut ur

"Fly från ett underjordiskt komplex, med dreglande aliens hack i häl."

magen på offret och börjar ett liv som slemmig, överdimensionerad larv. Ni vet de där små med extremt stora munnar. När denna varelse fått i sig tillräckligt mycket näring - katter är gott - så sätter den verkliga metamorfosen igång, och ut

Nätkastaren är extremt effektiv, men om du väntar för länge sliter sig fienderna lösa.

Så här ser det ut när du tuggar dig ut ur ditt offers bröstkorg. Som alien, förstås.



Arvet från *NOLF* är uppenbart. Här är ett svetsverktyg.

SJÖSJUKA

Kontrollerna i spelet är av klassiskt shooter-snitt, förutom när man styr sin Alien. Denna kan klättra i tak och på väggar, vilket allt som oftast leder till svåra fall av sjösjuka för spelaren, då det är extremt svårt att finna sin bäring när allt snurrar omkring en. Utvecklarna har dock löst det så bra det går.

ur en slemmig kokong springer en fullfjädrad Alien. Jakten kan börja.

De olika arsenalerna bjuder på mycket smaskens. Som Marine går du lös på allt med allt ifrån pistoler till eldkastare och miniguns, vilka givetvis lämnar efter sig en ordentlig sörja. Man märker att vapnen inte bara är till för att höja coolhetsfaktorn, då man ofta väljer ett specifikt vapen för en specifik situation. Att rensa trånga gångar från alienens med eldkastare är extremt stimulerande.

Predatorns vapen är mer fantasifulla, men nödvändigtvis inte roligare. Vi ser bland annat spjut, nätkastare, små explosiva skivor som skjuts mot fienden och pulsgevär. Arsenalen är inte alls lika väl uppbyggd som den hos Marines. Man tenderar att alltid använda det senast upphittade vapnet, och när pulsgeväret hittats så behövs egentligen inte något annat. Speciellt inte som det är extremt enkelt att "generera" ammunition (mer om det i rutan "Helvetiska manicker").

För vår lille Alien är vapnen uppenbara - klor, vass svans och diverse bett. Inte så mycket att orda om, förutom att man som Alien lider en hel del av förstapersonsperspektivet. Som alla vet är nämligen inte detta det bäst lämpade för närstrider. Motståndarna försvinner ur synfältet, och man måste liksom... titta ner i backen för att se var de håller hus. Alla tre spelsätten lider faktiskt av detta, men de två andra gör det kanske inte i samma utsträckning.

"En hel del spektakulära ljuseffekter."

Ett alternativt tredjepersonsperspektiv att ta till när närstrider vankas hade varit ett stort, stort lyft

Originalet hade precis som denna uppföljare tre olika storylines, men till skillnad från föregångaren så överlappar

FLER ÅSIKTER OM *ALIENS vs PREDATOR 2*

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ **Henrik Nordenberg:**
När det första spelet kom var jag förvånansvärt ointresserad. Miljöerna var alldeles för mörka och fienderna tycktes vara allt för överlägsna. Jag försökte men lyckades inte förmå mig spela igenom hela äventyret. Därför har jag inte varit alltför spänd inför uppföljaren men när den nu kom gav jag den naturligtvis en chans. Jag tycker att samma problem kvarstår även om stämningen är påtaglig och musiken är rysligt bra.
Sammanfattning: För mörkt och alldeles för tunt. Att spela som Alien är långtråkigt och bjuder inte på någon spelupplevelse.

■ **Thomas Owen:**
Vilken rysare är ett uttryck man brukar använda när något är riktigt, riktigt spännande. *AvP 2* är en klar förbättring från föregångaren som var alldeles för mörk. Utomhusmiljöerna är snygga och ljudeffekterna i en klass för sig. Biten som jag är av både Alien- och Predator-filmerna är detta just en sådan där sitta-hemma-själv-framför-datorn-i-ett mörkt-rum-titel. Den blippande scannern är otroligt enerverande.
Sammanfattning: Marinsoldaten är helt klart min favoritkaraktär, även Rovdjuret har en diger arsenal. Alien däremot tycker jag är lite småtråkig.

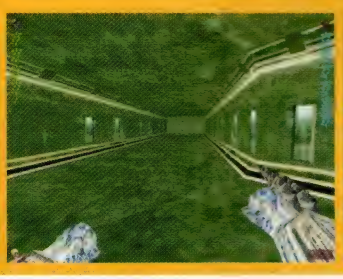
Ingen tid att beskåda himlen, här finns människor att jaga.

FILMTIPS

Vill du sätta dig i rätt känsloläge innan du spelar *AvP 2* så bör du inhandla eller hyra de två Predator-filmerna, och framför allt boxen The Alien Legacy. Här har du alla Alien-filmerna samlade i en enda snygg förpackning, och många, många timmar av filmgodis. Tvåan är givetvis bäst, men det behövde jag väl knappast nämna?

HELVETISKA MANICKER

Predator, Odjuret, har en mängd olika prylar till sin hjälp när han är ute på jakt efter människor eller Xenomorfer (Aliens). Vi har den finurliga masken, med tre olika synlägen: ett värmekänsligt med vars hjälp man jagar varmblodiga varelser, ett elektromagnetiskt som kommer till pass när man vill kunna se Xenomorfer, och ett läge med vars hjälp man navigerar i mörker. Vidare går det att göra sig näst intill osynlig, hela sig med ett sorts första hjälpen-kit, och generera egen ström som driver alla manicker. Det sista tar bort lite av glädjen med att spela Predator, då man aldrig riskerar att stå tomhänt eller hamna i knipa på grund av för lite hälsa. Nej, då funkar det bättre med gamla hederliga pick-ups.



berättelserna varandra här. Många gånger besöker du platser som du tidigare stött på med en annan karaktär. Ett fräckt exempel är när jag som Marine kom in i ett labb där en Predator stod fången i en sorts glasbehållare. Efter lite pillande på knappar lyckades min marine väcka upp odjuret, som dock inte kunde ta sig loss. Istället följde det mig med huvudet vart jag än gick i rummet. I Predator-storyn fick jag sedan se exakt samma scen ur ovan nämnda Predators ögon. Oh, så gärna jag ville ta mig ut och lägga händerna runt soldatens klena lilla nacke.

Vi har alltså en del cross-overs, men tyvärr är de alldeles för få för att de ska utgöra ett spektakulärt element i spelet. Nu känns de mer som en självklarhet. Handlingen (som jag inte tänker avslöja här då den är ganska häftig) förs framåt av snygga och informativa mellansekvenser som är renderade i spelmotorn, på ett rätt filmiskt vis. Vidare kan du mitt i ett uppdrag få uppdaterade mål via radiokommunikation (om du är Marine) och liknande. Du har dock inte några direkta val att göra - spelet är, som de mesta i den här genren, väldigt linjärt. Ibland är detta dock en välsignelse, då det inte finns något mer frustrerande än att i ett actionspel behöva springa runt och leta hemliga gångar.

Problemlösning sträcker sig till att innefatta enkla uppdrag som att finna ett visst vapen, döda en viss karaktär, eller ta sig till en viss plats. Det funkar bra, även om man vissa stunder efterlyser lite mer fantasi.

AvP 2 är byggt på samma grafik- och spelmotor som *No One Lives Forever* (Cate Archer bonanza), vilket givetvis

"AvP 2 bjuder på det bästa soundtracket på länge."

medför en hel del spektakulära ljuseffekter. Dessa har alltid varit LithTech-motorns stora styrka, på bekostnad av exempelvis utomhusmiljöerna, som lämnar en del att önska. Karaktärer är dock vackert renderade och väldigt detaljrika. Detta gäller över hela spektrat, från människor till minsta face-hugger. Animationerna är av hög klass, och de kommer verkligen till sin rätt i mellansekvenserna.

Som ni kanske vet så är jag något av en musikfetischist när det gäller spel och här fick jag verkligen mina lustar tillfredsställda. *AvP 2* bjuder på det bästa soundtracket på länge, delvis taget från filmerna. Den situationskänsliga musiken - hetsig när det är hetsigt, läbbig när det är läbbigt osv - är fantastiskt fint implementerad och tillsammans med de fräcka ljudeffekterna så är detta en ordentlig fest för öronen. När musik gör så att man måste tända i rummet för att våga spela vidare, då är det världsklass.

Aliens Vs Predator 2 är ett mycket underhållande och stimulerande spel, men det skulle som sagt ha varit mycket bättre om man fick spela som Marine rakt igenom. De andra delarna är inte dåliga på något sätt - skulle man spela dem som separata spel så skulle de ge mer - men i jämförelse med Marine-uppdragen så står det sig ganska slätt att vara Alien eller Predator.

Nu är detta dock bara detaljer - spelet som helhet är riktigt bra och jag kan rekommendera det till alla som gillar lite tankebefriad singelspelaraction på sin dator.

JOAKIM BENNET

EN BLODIG LEK

Vill du ha blod, äckel och slem så är det här ett spel för dig. De yngsta spelarna kan nog få svårt att sova efter att ha sett en Alien bita huvudet av en Marine, eller en Predator som guttar sina motståndare med sina handledsknivar. Vi andra, lite mer avtrubbade individer har många goda skratt framför oss.

PCGAMERS PROFIL

AvP 2 är:
■ **Blodigt**
■ **Skräckinjagande**
■ **En fröjd för ögonen**

AvP 2 är inte:
■ **Komplett**
■ **Multiplay-anpassat**
■ **Lika coolt som Arnie**

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Sierra/Fox** ■ Utvecklare **Monolith** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PIII450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII500, 128Mb, 32Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.avp2.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER
Skräckinjagande och lättspelat. Mycket blod och slafs för pengarna.
88%

KOLLA ÄVEN IN...

Red Faction PCG 58, 87%
Ännu en shooter som drivs av LithTech-motorn. Helskön revolutionärs-action.

The Alien Legacy Ej recenserad
Samlarbox med de fyra Alien-filmerna. Ett måste för alla Xenomorf-fantaster.

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

EMPIRE EARTH

Kan vi inte fredligt sätta oss kring lägerelden och sjunga istället? Aj, lägg av!

EE täcker in 500 000 år av mänsklig utveckling.

Utveckling som sagt. Mer sofistikerade sätt att ta kål på varandra kanske en del skulle säga.

UT MÄRKT SPEL
SVENSKA PC GAMER
December 2001

Ett av de mer futuristiska scenarierna.

VERKTYG FÖR DE KREATIVA

Det är smidigt att generera nya kartor i skirmish. Du behöver bara tala om storleken på kartan och välja vilket klimatområde du vill ha. Om du däremot inte litar på slumpen kan du gå in i en separat editor och designa dina egna kartor. Du kan även placera ut triggers, enheter och annat för att bygga riktiga scenarier. Ännu en nivå högre upp finns möjligheterna att kombinera flera scenarier till fullständiga kampanjer. Verktygen är simpla nog för att du ska komma igång på några minuter. Med lite tur kommer vi nog snart att få se mängder med nya kampanjer spridas gratis på nätet.

ROSTFRITT STÅL

Speldesignern Rick Goodman blev ett stort namn i industrin när han tillsammans med Bruce Shelley designade succén *Age of Empires*. Han lämnade senare Ensemble Studios för att starta eget. 1998 slogs portarna upp hos utvecklarna Stainless Steel Studios. Goodman fortsatte genast i sina gamla fotspår med jätteprojektet *Empire Earth*. Att spelet liknar *AoE* har med andra ord sin naturliga förklaring. Förhoppningsvis går det riktigt bra för spelet så att Goodman kan fortsätta med lika stora projekt i framtiden.

NUMERA verkar det som om de flesta har gett upp tanken på att lägga världen för sina fötter. Det är tillräckligt jobbigt att hålla ordning på ett enda land, så varför ens försöka? Människans historia är dock full av knäppgökar som har försökt och några har nästan lyckats. Tror du att du kan göra det omöjliga och hamna i framtidens historieböcker? Jag förstod nästan det.

Det är alltid kul när spelutvecklare drabbas av storhetsvansinne. Ännu roligare är det när de lyckas infria alla löften. När jag fick höra talas om *Empire Earth* för första gång-

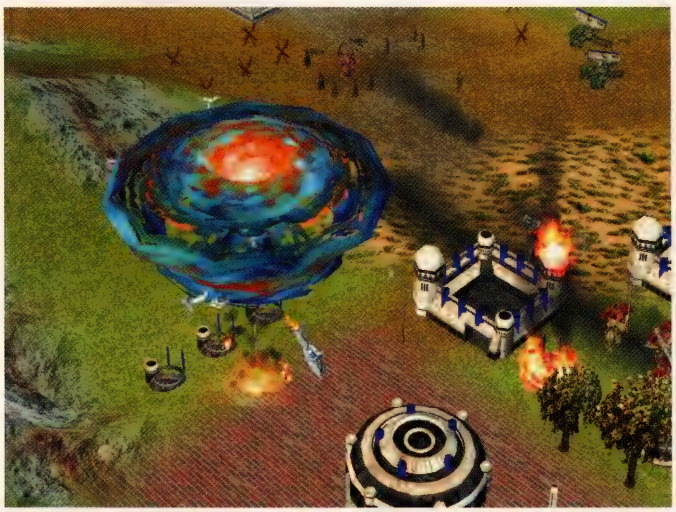
en skrattade jag lite inombords, och tänkte att spelets designer kanske borde söka sig till en annan bransch. Det som fick mig att reagera så starkt var att de ville skapa ett strategispel som täcker in över 500 000 år av människans historia fram till nutiden och sedan vidare in i en okänd framtid. De ville skapa ett *Age of Empire* fast med fler tillgängliga tidsåldrar, mängder av enheter och som grädde på moset skulle allt presenteras med flödande 3D-grafik. John Romero påstod en gång i tiden att han kunde skapa ett spel som skulle dra förbi *Quake*

"Samtliga kampanjer följer välskrivna historier..."

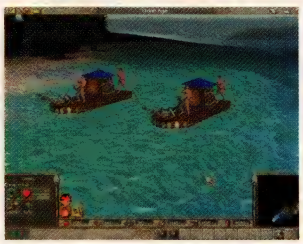
genom att ha många fler banor, vapen och fiender. Skulle kanske detta bli ett *Daikatana* för strategispelsgenren? Hälften vågat, hälften vunnet brukar det heta och även om det inte gick bra för Romero finns det alltid någon som lyckas. *Empire Earth* är ett bevis på detta.

Empire Earth är ett klassiskt realtidsstrategispel som till viss del kan beskrivas

Precis som i *Black & White* växer säden bättre om du bajsar på fälten. Nej, vi skojar.



Vi zoomar in och ser att proportionerna är helt galna. Som vanligt i RTS-spel.



Släpp matpaket till behövande krigsflyktingar. Eller?

Ambitiöst

som en moderniserad variant av *Age Of Empires*. Det bygger på det kända konceptet med enheter och resurser. Du kommer att sätta upp stora militärbaser, plocka in det naturen har att ge och sedan ska du ut och sparka dina motståndare där det känns. Inte helt oväntat är det mat, trä, sten, järn och guld som ska samlas in. Gränssnittet bjuder inte heller på några direkta överraskningar utan följer de regler som sattes upp när genren var ung. Skillnaden är att 3D-grafiken ger fler möjligheter om du vill titta närmare på dina enheter och baser. Utvecklarna har dock valt att begränsa kameran ganska ordentligt vilket gör att det inte går att rotera perspektivet, vilket är lite tråkigt. Vidare rekommenderar jag att inte zooma in för långt, för texturerna är verkligen inte snygga på nära håll.

I övrigt är grafiken riktigt trevlig, med fina rökmoln, explosioner och andra effekter.

Det riktigt intressanta med spelet är att det täcker in hela fjorton tidsåldrar. När du stöter på människorna i början

"Texturerna är verkligen inte snygga på nära håll."

har de precis lärt sig att bygga primitiva hyddor och de använder stora stenar till det mesta. I denna epok kan du inte bygga särskilt mycket och dina soldater är begränsade till att svinga jättelika träklubbor och kasta sten. Några hundratusen år senare kommer någon på att det går att använda stora stockar för att rasera hus. Hurra för människans utveckling! Därefter går det betydligt snabbare då grottmänniskorna går igenom kopparåldern, bronsåldern, den mörkare medeltiden och hela vägen fram till en framtid som kallas för nanoåldern. Varje epok ger nya enheter och byggnader, men av logiska skäl fasas gammal teknologi ut efter hand. Därmed blir det inte möjligt att bygga katapulter i den digitala eran.

Utvecklarna bjuder på fyra större kampanjer och en mindre serie av träningsuppdrag som behandlar Romarrikets expansion. Kampanjerna har olika startpunkter i vår historia. Grekerna, eller den blandning av kulturer som kom att kallas för greker, börjar med primitiva krigare. Den brittiska kampanjen tar dig till medeltiden med tappra riddare. Tyskarna

HISTORISKA FIGURER

De vanliga enheterna kompletteras med speciella hjältar som bygger på verklighetens berömda krigare och strateger. Bland annat kommer du att få hjälpa galningen Patton och Vilhelm Erövraren. Hjältarna är viktiga och måste överleva i alla situationer, vilket kan vara lite jobbigt ibland. I skirmish och multiplay finns det mer generaliserade hjältefigurer som bjuder på olika färdigheter. Till exempel finns det en krigare som kan sänka moralen för fienden. Samtidigt läker han sina sår med tiden, vilket gör honom till en kraft att räkna med.

RELIGIONS-FRIHET?

Utvecklarna har lyckats få in mycket realism i *Empire Earth*, men det finns också rikligt med områden där fantasin har fått flöda fritt. Ett bra exempel på detta är de religiösa enheterna som härjar runt i spelet. En präst kan användas för att tvångskonvertera fiendens soldater och dessa attacker är minst lika irriterande som de i *Populous: The New Beginning*. Vidare finns det skäggiga profeter som kan framana otrevliga besvärjelser. Bli därför inte förvånad om en vulkan skjuter upp mitt inne i din by, eller om dina vakttorn försvinner i en mullrande jordbävning. I början är dessa enheter riktigt roliga att prova på, men ganska snart blir det tröttsamma. AI:n verkar dock inte dela denna åsikt utan satsar stenhårt på att sätta upp kyrkor över hela landet. Lyckligtvis går det att parera dessa attacker med att sätta upp universitet. Religion får därmed på nöten av rationellt tänkande och teknikens under.

börjar i slutet av 1800-talet och märkligt nog sträcker sig denna kampanj förbi de mörka år under 1900-talet som tyskarna själva vill glömma. Personligen hade jag hellre spelat som britt i dessa scenarier, men i övrigt är kampanjen välgjord. Den sista akten behandlar ett framtida Ryssland där någon kommer på den brillianta idén att försöka dominera världen igen. Här försvinner alla vanliga pansarvagnar och ersätts av fantasifulla robotar och andra mer eller mindre trovärdiga leksaker. Samtliga kampanjer följer välskrivna historier som berättas genom små filmsekvenser som presenteras direkt med hjälp av grafikmotorn. Historiskt viktiga karaktärer dyker ständigt upp och ger dig nya uppgifter, vilket gör att spelet sällan går ut på att bara bygga baser och anfalla fienden.

Tack vare tidsåldrarna kommer du att få dansa runt lägereldar med dina shamaner, använda dig av elefantburna pilbågskyttar, slunga sten med jättelika katapulter, segla på de sju haven med stora fregatter, ge dig ut på slagfälten med de första musköterna, uppleva stridsflygets barndom, använda atombomber och klampa omkring med kantiga robotar. Allt detta och mycket mer finns bland de 200 enheter som spelet omfattar. Intressant nog går det att uppgradera varje typ av enhet för sig genom att lägga resurserna på särskilda poäng. Om du till exempel vill att dina pilbågsskyttar ska nå längre kan du uppgradera räckvidden. Dina svärdskrigare kan du ge bättre slagstyrka, eller uppgraderad hastighet. Givetvis finns det ett övre tak vilket gör att

"Utvecklarna har lyckats där många andra har misslyckats..."

du inte kan sätta ihop en enhet som är snabbare än blixten, starkare än alla andra och dessutom tål rikligt med stryk. Ändringarna märks ändå ganska väl, vilket leder till att du aldrig kan vara riktigt säker på om fem av dina soldater kommer att gå vinnande ur en strid med fem fiendesoldater. Enheterna är väl balanserade och hela systemet bygger på något som kan liknas vid en avancerad variant av "Sax, påse, sten". Varje enhet har minst en annan enhet den kan besegra utan några större problem. För att bli riktigt bra måste du lära dig hur de olika enheterna förhåller sig till varandra, annars kan det gå riktigt illa. Träningsuppdragen går igenom de mest fundamentala enheterna för en viss tidsålder, men därefter gäller det att bläddra i manualen och prova sig fram. Du märker ganska snabbt om något är fel, tro mig!

Det absolut bästa med *Empire Earth* är inte tidsepokerna eller mängden av enheter. Jag sätter ett extra högt betyg tack vare att utvecklarna har lyckats där många andra har misslyckats; deras AI är riktigt väldesignad och det är bara på några få punkter den får minuspoäng. När jag testar ett strategispel brukar jag alltid sätta fart direkt med en liten skirmish om möjligheterna finns där. På så sätt kan jag på ett enkelt sätt lära mig alla enheters styrkor och svagheter. Min första runda i *Empire Earth* höll på att sluta katastrofalt tack vare en överraskande motståndare som inte tyckte om att dela kartan med mig. AI-spelaren skickar först ut små anfallstrupper för att testa försvarslinjerna. Under dessa attacker verkar det som om datorn noterar var motstånda-

De beridna musketörerna försökte förgäves stoppa galärerna med blykulor.

FLER ÅSIKTER OM *EMPIRE EARTH*

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ Mats Nylund:
Tja, visst är det kul ett tag att banka fiender till köttmos med hundratals enheter, och spelet har faktiskt en bra AI som försöker en del nya grepp. Mitt problem här är dock att det inte är något som inte gjorts förut. Vi har sett allt detta i andra spel nästan hur många gånger som helst.
Sammanfattning: Ett bra RTS, men förvänta dig inga överraskningar i form av nydanande spelteknik. Rekommenderas för fans av genren.

■ Daniel Agorander:
Jag har lite problem med att det här spelet är i 3D, då kameran ändå inte är speciellt smidig. Detta är dock en detalj och när man väl kommer in i spelet upptäcker man dess storhet. AI:n är rent utav hiskelig, vilket i spelsammanhang är en bra sak. Hiskeligt svår att slå, alltså. Många långa nätter har jag suttit uppe med det här spelet, och fler lär det bli.
Sammanfattning: Utmanande som få spel och värt ett riktigt högt beyg samt en plats bland de stora pojkarna i sandlådan.

DIN EGEN CIVILISATION

Spelet avviker lite från släktingen *AoE* genom att det inte ger mängder av spelbara civilisationer. Du har fyra spelbara kulturer i kampanjerna och det är bara tidsåldrarna som skiljer dem åt. Med andra ord finns det inte vissa saker britterna är bättre på än ryssarna från början. Utvecklarna har istället valt ett mer öppet system. Varje gång du lyckas med något viktigt, får du civilisationspoäng som du kan spendera på att ge ditt folk nya färdigheter. Utöver detta kan du bygga en helt ny civilisation från början via ett inbyggt verktyg. Denna civilisation kan du sedan välja i skirmish eller i multiplay. Min civilisation hette givetvis Sweden och poängen spenderade jag på att effektivisera jordbruket, öka bombplanens räckvidd, sänka produktionskostnaderna för bepansrade enheter och mycket annat.

rens defensiva byggnader är placerade och vilken sorts enheter som finns runt omkring. Om du exempelvis sätter ut ett vakttorn följt av ett luftvärn, kan du lugnt räkna med en artilleriattack som plockar bort det sistnämnda. Därefter kommer troligtvis ett flyganfall som heter duga.

AI:n kan givetvis också räkna ut vilken sorts enheter som passar för att på ett effektivt sätt slå ut dina anfallsvågor. Med detta i åtanke kan du nog räkna ut vad som kommer att hända om du försöker dig på en tankrush. Det är starka svordomar som yr kring datorn när över 50 dyra enheter försvinner i ett svep bara för att AI:n gillar atombomber. En annan sida som motståndaren behärskar är expansion. Datorn skickar ut byggare till höger och vänster, vilket gör att du inte bara måste slå sönder hans baser. Du måste även se till att bygga försvar där hans byggnader stod tidigare för att hans byggenheter inte ska komma tillbaka.

Jag nämnde tidigare att AI:n har några svaga punkter. Dels kan det hända att datorn reagerar långsamt när du attackerar hans byggnader, trots att han har försvarsenheter i närheten. Detta kan dock vara en fråga om balansering då fenomenet visar sig mest i de lägre svårighetsgraderna. AI:ns Akilleshäl är dess besatthet i att slå ut dina storverk, även när du kör med regler om att storverk är oviktiga. Detta kan med fördel användas för att lura in fienden i en fälla. Spara ihop resurser till att bygga upp fyrtornet i Alexandria eller något liknande och placera detta i en mindre viktig bas. Därefter kommer datorn att lägga mest krut på att attackera detta ställe och plötsligt får du möjligheten att överraska honom när hans bästa enheter är på marsch.

Precis som väntat är *Empire Earth* en riktig höjdare i nätverk. Det är möjligt att ta fram kartor som kan hålla igång deltagarna i timmar, men om du är ute efter snabba strider finns det även bra alternativ. Utvecklarna har nämligen designat ett spelalternativ som de kallar för turnering. Med denna inställning dröjer det inte många minuter förrän de sista striderna har kommit igång. Multiplay fungerar väldigt bra, men det kan gå lite ryckigt om det blir många deltagare och alla beslutar sig för att dra ut i krig samtidigt. Några enkla justeringar i grafikinställningarna brukar hjälpa.

Det var länge sedan jag hade så här roligt med ett strategispel. Visserligen har det kommit en del bra titlar den senaste tiden men *Empire Earth* har det där lilla extra som är avgörande. Spelets storhet är att det täcker ett stort område, vilket leder till omväxling. Om du exempelvis tröttnar på pilbågar och svärd, kan du istället stega framåt i tiden och ge dig på 1900-talets stora krig. Vidare är AI:n i en klass för sig vilket kan förvandla en vanlig skirmish till en hårresande kamp för överlevnad. Om du vill ha mycket att stå i, behöver du bara låta din civilisation möta flera datorstyrda motståndare i den tuffaste svårighetsgraden. *Empire Earth* är kort och gott det bästa som har hänt realtidsstrategi sedan *AoE II: Age of Kings* lanserades.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Empire Earth är:
- **Omfattande**
- **Omväxlande**
- **Utmanande i skirmish**

Empire Earth är inte:
- **Turordningsbaserat**
- **Pixlig 2D**
- **Något du vill missa**

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Vivendi** ■ Utvecklare **Stainless Steel Studios** ■ Pris **ca. 440:-**
■ Systemkrav **PII350, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII733, 256Mb, 32Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.empireearth.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Age of Empires II PCG 36, 90%
Ett härligt strategispel som fortfarande har en varm plats i våra hjärtan.

Cossacks PCG 53, 75%
Vissa problem med AI:n gör att det inte når upp i samma klass som konkurrenterna.

SVENSKA PC GAMER
Ett träffsäkert spel som verkligen lever upp till de höga förväntningarna.

90%

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Age Of Empires slår tillbaka!

De är lite långa för att vara Stormtroopers, eller hur?

Är detta troligt? Gungans enheter är mest prydnad och oftast påhittade.

Enheterna är identiska med de i *AoE II* så du kan inte ha några enorma arméer, men du kan komma en bit på väg.

FLYGFÄN

En av *SWGB*:s innovationer är användandet av flygenheter (och antiluftvärnsvapen) på alla sex spelbara civilisationer. Visst ska X-wings och TIE-fighters finnas med men det innebär i sin tur att Gungans också måste ha jättelika fågelliknande luftenheter för att balansera upp spelet. På vissa områden skadar *SWGB* Star Wars-licensen mer än den hjälper.

JAG har en återkommande dröm där allt och alla jag möter verkar vara synnerligen välbekanta men jag kan för mitt liv inte lista ut varför. Jag känner igen allting och vet vilka alla är trots att det är första gången som jag är där. Det är inte den värsta mardröm man kan tänka sig men jag vaknar ändå upp svettig, konfunderad och allmänt småförbannad. Antingen har LucasArts övervakat mina hjärnvågor nattetid och beslutat sig för att reproducera det de fann där eller så är *Star Wars: Galactic Battlegrounds* en kusligt bekant spelupplevelse.

Det är det. Man skulle lika väl kunna kalla det *Age of Empires: Star Wars Edition*. Visst har LucasArts villigt erkänt att de har använt Ensemble Studios spelmotor men man slås ändå av hur ytterst lika spelen är. Ta bort alla Stormtroopers, AT-AT:s, Jedis och annat och du skulle lika gärna kunna springa genom en medeltida skog med dina vikingar och turkar och slåss. De fyra resurskällorna i *AoE* har bara döpts om, man har reducerat de spelbara civilisationerna till sex och sedan har man bara översatt varenda litet inslag i *Age*-serien så att de passar till Star Wars-universumet.

Det har tydligen varit ett jäkla jobb att slänga in så mycket av Star Wars-licensen. De sex singelspelskampanjerna introducerar de spelbara civilisationerna Wookiees, Gungans, Handelsfederationen, Rebellerna, Royal Naboo och förstås Galactic Empire. I de atmosfäriska scenarierna som inkluderas i kampanjerna gör karaktärer som Darth Vader och Prinsessan Leia framträdanden och det finns en balans mellan långa uppdrag som går ut på att bygga stora baser

"Man slås av hur ytterst lika spelen är."

och andra kortare uppdrag. Det är dock i skirmish och i multiplayerdelen som man upplever spelets allra bästa sidor.

I och med att man använt *Age Of Empires*- strukturen på teknologiträden och enhetsuppbyggnaden blir många enheter kusligt lika de som förekommer i *Age*. Varför skulle till exempel Trade Federation - vars arméer består av robotar och mekaniserade enheter - behöva använda och konsumera mat? Efter ett tag är du så upptagen med resurshanteringen att du helt har glömt bort att du har hand om en Rebellbas eller liknande.

Men det ska tilläggas att många av detaljerna ingjuter en äkta Star Wars-atmosfär i spelet. Jedis - som i praktiken funkar exakt som Munkarna i *Age* - är utrustade med häftiga ljudeffekter (det är alla enheter i praktiken) och snygga ljussabelanimationer. TIE-fighters och X-wings är också utrustade med det rätta susandet när de flyger. Att LucasArts inte gärna experimenterar med sin Star Wars-licens är känt men att göra en direkt översättning till *Age Of Empires* utan några nya inslag eller finesser kan verka lite fegt. AI:n är i det närmsta oförändrad och murarna och tornen är nästan identiska med de i *Age*, men en skillnad är att man nu avancerar genom faser istället för åldrar. Byggnader har samma syfte och uppgraderingar sköts på exakt samma sätt - till och med statistiken för enheterna visas på ett synnerligen bekant sätt.

Hur som helst är de olika fraktionerna bättre skildrade här än i *Age Of Empires* och trots att Imperiets och Rebellernas snabbattacksenheter är funktionellt identiska skiljer deras utseende sig och erbjuder en gnutta atmosfär.

Man breder på ett tjockt lager Star Wars i *GB* för att försöka kompensera för bristen på innovation, och det funkar till viss del. Alla Star Wars-fans kommer att vara nöjda med introt, musiken och till viss del ljudeffekterna, för att inte tala om

KAN VI FÅ DÖDA JAR JAR NU? SNÄÄÄÄLLA?

Flexibiliteten hos motorn innebär att du kan sätta igång en skirmish-omgång när som helst mellan vilka fraktioner som helst. Förvänta dig bara inte att din egen sammansättning går att återfinna i filmerna.

Slaget om Hoth på *GB*-vis. Skicka in AT-AT:s, Stormtroopers och Jedi Masters för att enkelt vinna över de ynkliga Rebellerna.

JA! Gungans är krossade av de mäktiga robotarna hos Trade Federation. Ordningen är återställd i universum och vuxna män gråter av lycka.

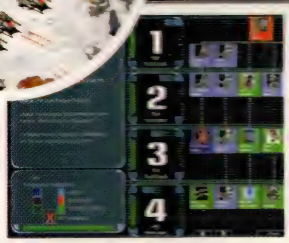
Eller så kan du låta fantasin löpa fritt och försöka förutse vad Lucas ska hitta på med Episode II. Här har vi ett gäng Wookiees som förenar sig med Ewoks.

Sjöenheter finns tillgängliga på alla sex sidor.

Krossa de ynkliga Rebellerna! Muhahaha!

Det finns många varierande sätt att vinna sina slag på.

Sköldgeneratorer är användbara men inte ogenomträngliga.



Klonat

att man till slut kan slakta sig en och annan Gungan. Prisa herren! Det finns ett brett utbud av kända platser att spela på genom kampanjerna som Dagobah, Endor och Hoth. Väljer man den senare i ett multiplayerspel och sätter Rebellerna mot Imperiet kan man återskapa öppningsstriden från Rymdimperiet Slår Tillbaka.

Man behöver dock riktligt med fantasi för att lyckas med detta. Grafikmotorn sätter käppar i hjulen för mer än bara det visuella och balansen i spelet. En AT-AT ser i jämförelse med en Jedi inte ut att vara mer än några meter hög. Hoth är, trots all is, fullt av blåa formationer av carbonförråd, lila ore och gröna novakristaller som utgör tre av resurskällorna.

Följaktligen känns *SWGB* inte så genuint som ett Star Wars-spel borde göra. LucasArts klassiker *X-Wing*, *TIE-fighter*, *Jedi Knight* och *X-Wing Alliance* lyckades ändå fylla oss med den rätta Star Wars-känslan lite oftare än vad *Galactic*

"SWGB känns inte så genuint som ett Star Wars-spel borde göra."

Battlegrounds gör. Detta kan till stor del skyllas på att man kan framkalla en del lustiga situationer i och med skirmish-alternativet. Singelspelskampanjerna strävar efter att få mer troliga scenarion, som att till exempel eskortera Prinsessan Leia genom ett fientligt område eller att terrorisera en Rebellbas med Darth Vader och en liten grupp Stormtroopers.

Varför LucasArts drar sig för att framställa sin egen spelmotor är ett mysterium jämförbart med det om Sith. För ett företag som är så beskyddande om sina ägodelar och licenser är detta en stor besvikelse. Medan *Force Commander* också var en besvikelse var det åtminstone ett steg i rätt riktning; det var originellt och vågat och hade alla Star Wars-fans bästa i åtanke. *Galactic Battlegrounds* lyckas som RTS, men detta är på grund av Ensembles *Age Of Empires*-motor och inte tack vare det Star Wars-omslag som LucasArts svept runt det.

ROSS ATHERTON

PCGAMERS PROFIL

Galactic Battlegrounds är:

- En *Age of Empires*-klon
- Artificiellt balanserat
- En fyrkantig koloss i ett cirkelformat hål

Galactic Battlegrounds är inte:

- Genuint
- En fest för ögonen
- Originellt

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **LucasArts** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PII233, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII450, 64Mb** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.lucasarts.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Age of Empires II PCG 36, 90%
En värdig uppföljare som varar länge. En av RTS-kungarna.

Starcraft PCG 18, 93%
Ett välbalanserat, traditionellt och lite åldrat RTS men ändå en av de bättre titlarna.

SVENSKA PC GAMER

Som Yoda hade sagt: bekantskap leder till förakt, förakt leder till 70%.

70%

GENRE: SOLDATSIM

GHOST RECON

"The dead know only one thing: it's better to be alive."

Och morgonsolen glänste vackert i gevärspiporna.

Ju längre man väntar desto stabilare blir siktet.

"Undrar om jag kan pricka den där huggkubben?"

TÅLAMODS-SOLDAT

Bland de olika karaktärsklasserna finns givetvis krypskytten, denna mäktige soldat som kan eliminera ett mål på långa avstånd. Han passar utmärkt på de öppna ytor som finns i spelet och det behövs nästan alltid en bra skytt för att ett team ska vara komplett. Det är dock inte helt enkelt att hantera skyttens maffiga vapen i *Ghost Recon*. I andra spel räcker det att sikta och skjuta. Här måste skytten sikta mot målet, stabilisera siktet genom att vänta, justera siktet i förhållande till avståndet och sedan skjuta. Ju längre soldaten väntar med målet i siktet, desto högre precision blir det. Utan någon väntan alls kan det hända att det inte blir någon träff, men det är också beroende på vilket krypskyttegevär som används. Det blir mer realistiskt så här och samtidigt balanseras spelet på ett smidigt sätt. Särskilt i multiplay, där ensamma krypskyttar förstört alltför många spelupplevelser.

FÖRST kom *Rainbow Six* och lärde dig att du inte bara kan storma in i en byggnad full av terrorister utan att först planera ingreppet. Uppföljaren *Rouge Spear* byggde vidare på samma koncept och gav dig en bättre kampanj och ökad realism. Sedan blev det ganska tyst från utvecklarna på Red Storm och i väntan på nästa stora titel kom det istället samlingspaket och fler uppdrag. Nu är det dock dags att damma av vapenkunskaperna igen och ge sig ut på uppdrag i mänsklighetens namn.

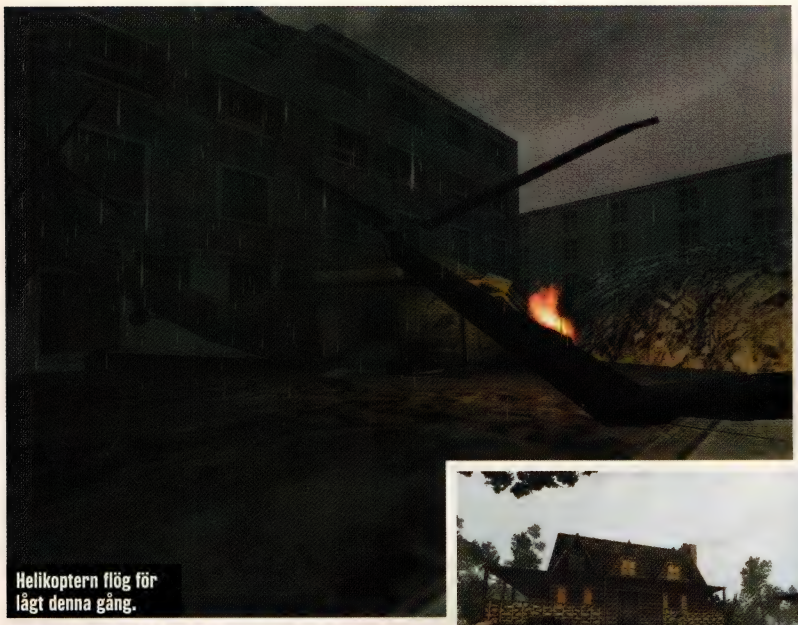
Innan jag beskriver hur kul jag har haft det i de hektiska eldstriderna med rebeller som mina specialstyrkor råkar ut för, kanske det kan vara passande med en liten lugnande förklaring innan någon blir upprörd. Det kanske verkar som om jag jublar över tanken på att få delta i krig och att skjuta på människor, men så är inte fallet. I skrivande stund har "det nya kriget" (Terrorattacker och motangrepp i form av bomber över Afghanistan - Red) precis inletts vilket ger en besk smak i munnen när det är ett militärspel som ska testas. Lyckligtvis är detta en svensk tidning och jag slipper därmed oroa mig för att råka trampa folk på tårna i dessa svåra tider. Precis som alltid när du läser om hur kul det är med krig i denna tidning så är det virtuella krig som beskrivs och inget annat. Med detta hoppas jag att jag har borstat bort hotet från de desperata

"Som vanligt räcker det ofta med ett enda skott..."

nyhetsskribenter som jobbar för landets kvällstidningar.

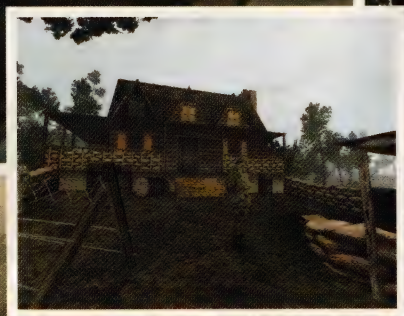
Titeln *Ghost Recon* kanske inte är den mest passande men det låter tufft och det är det som räknas. Spelet handlar om en framtida konflikt där ryska nationalister tar över landet och gör sitt bästa för att dra ner järnridån igen. Varför ha en härlig demokrati när man kan förtrycka folket? För att bygga upp Sovjetunionen igen behövs det mer än bara Rysslands landområde, vilket får nationalisterna att försöka utvidga sitt rike. Rebellerna satsar på Georgien och de Baltiska staterna som inte kan göra särskilt mycket motstånd. Givetvis väcker detta FN:s vrede och NATO ger sig in i leken. En särskilt tränad insatsstyrka som kallas för Ghost kallas in för att återställa världsordningen. Denna styrka består av riktigt hårda soldater som har tillgång till den allra senaste utrustningen. När det inte råder krig i världen sover de säkert i en glasmonter med den tillhörande skylten: "In case of emergency, break glass!". Målet är att förhindra rebellernas framfart och jaga dem hela vägen tillbaka till Ryssland igen, vilket inte är en enkel uppgift.

Alla uppdrag börjar med en ganska kort briefing med en överblicksbild över kartan. Kända mål markeras men i övrigt är det upp till soldaterna att fylla ut tomrummet. Om det krävs särskild utrustning för uppdraget kommer detta att anges, men i övrigt får du fria händer när du ska utrusta dina soldater. Det finns en rad



Helikoptern flög för lågt denna gång.

Tank så mycket för en värmande brasa. Fram med grilkorven.



Osynliga väggar stör. Som den vid stupet till vänster.

Alla vapenälskare kommer att gilla detta spel.

Kamouflerande

olika vapen att välja mellan och all utrustning indelas i mindre paket, eller "kits". Soldaterna är i sin tur indelade i klasser efter vilken sorts utrustning de är tränade att använda. Vapenfetischister kommer förmodligen att ha det riktigt kul då utvecklarna har slängt in mycket av den utrustning som används i det kända militära projektet Land Warrior (Alla som spelat *Delta Force: Land Warrior* kommer att känna igen sig - Red). Detta innebär bland annat att soldaterna kan kommunicera med varandra i realtid, vilket underlättar i stridens hetta. En annan trevlig finess med systemet är att om ett hot dyker upp för en soldat, kommer samtliga soldater att informeras om detta. Detta är en insatsstyrka som kan bekämpa det mesta om rätt hjärna tar befälet.

Kontrollerna har inte ändrats mycket sedan *Rouge Spear* (PCG 36, 90%). Soldaterna kan stå, huka sig eller ligga ner; tre lägen som ger olika fördelar. I upprätt position är det möjligt att springa mycket fort med soldaten, men detta sänker precisionen samtidigt som du blir väl synlig för fienden. Hukandes kan du smyga mycket tystare, men det går något långsamt att ta sig fram. När en soldat ligger ner blir det maximal precision, men rörligheten är minimal. Exempelvis är det omöjligt att rotera 180 grader i liggande position. I alla tre lägen är det möjligt att luta soldaten i sidled, för att till exempel titta runt ett hörn. Övriga kontroller styr inställningar för vapen och kommunikation med övriga soldater, via behändiga menyer och snabbtangenter.

Väl ute på fältet kan du byta kontroll mellan de olika soldaterna via ett mycket smidigt gränssnitt. Denna funktion används också för att ge order till andra

"Omöjligt att rotera 180 grader i liggande position."

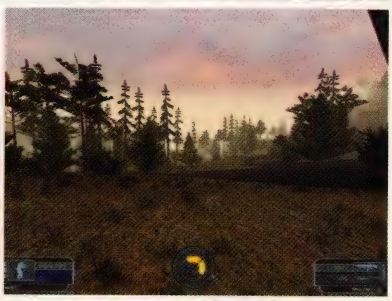
soldater. Du kan styra två grupper via systemet och sedan själv leda din egen, något som kommer väl till pass i håriga situationer. All ordergivning och planering sköts därmed i realtid. Du får den information du behöver under briefingen, men det faktum att fienden kan ha patruller ute gör att du måste ändra stridsplanen efter den information du samlar på dig ute i strid. Det är mycket enklare än det låter då de datorstyrda soldaterna sköter sig någorlunda bra. Givetvis gäller även detta för fiendesoldaterna; AI:n är ganska klurig. Spelet i sig är faktiskt riktigt svårt även på den lägsta svårighetsgraden. Om du inte är tillräckligt snabbtänkt kommer dina män att stryka med redan i första uppdraget. Fienden gillar att ligga i bakhåll och att skjuta på avstånd. Det är sällan det blir några riktiga närstrider utom när du måste storma byggnader. Som vanligt i realistiska stridssimulatorer räcker det ofta med ett enda skott för att en soldat ska stryka med. Soldater som träffas blir ofta så pass illa sårade att de inte kan röra sig tillräckligt bra för att kunna fortsätta. Det är just detta som gör spelet till en riktigt adrenalinkick. Känslan av att sakta krypa fram mot ett buskage för att undvika att bli upptäckt av en patrull är nästan obeskrivbar. Spelet känns så verkligt att det automatiskt blir spännande varje sekund.

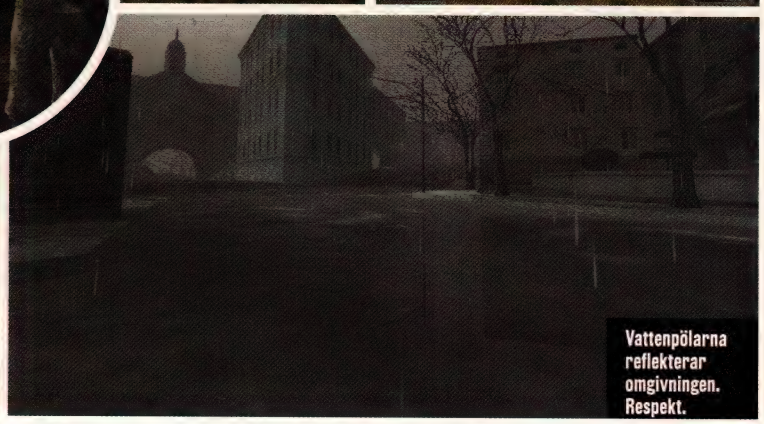
Själva kampanjen består av 15 riktigt maffiga uppdrag som alla bjuder på utmanande uppgifter. Många gånger måste du

GHOST R vs OP FLASHPOINT

Detta är ett ämne som förmodligen kommer att diskuteras bland alla militärspelsfantaster. *Operation Flashpoint* kom som en friskt fläkt tidigare i år och lyckades imponera alla på redaktionen. Fördelen med Bohemias titel är dess öppenhet. *Flashpoint* bjuder på större kartor, massiva fältslag och möjligheten att använda allskons fordon. *Ghost Recon* är ett smalare spel, där tonvikten läggs på infanteristerna. Egentligen är detta mer realistiskt då det inte är ofta medlemmarna i en insatsstyrka är utbildade för att kunna styra helikoptrar eller pansarvagnar. Vidare handlar spelet om mindre uppdrag där det inte är nödvändigt att åka i jeepar eller liknande fordon. Således känns det lite dumt att jämföra de båda titlarna på dessa grunder. De är båda bra och en riktig fantast bör inte bara välja ett av dem.

Strålande soleffekter.





Vattenpölarna reflekterar omgivningen. Respekt.

FLER ÅSIKTER OM *GHOST RECON*...

Ärade medarbetare uttalar sig:

■ **Joakim Bennet:**
Som stort fan av *Rogue Spear* och *SWAT 3* var det med spänning jag såg fram mot ytterligare en soldatsimulator, och jag vill inte påstå att *Ghost Recon* gjorde mig speciellt besviken. När man väl kommit över besvikelser som att soldaterna inte kan kliva över stockar eller bestiga ens den minsta bergsknalle så är detta spel extremt fängslande.
Sammanfattning: Detaljer stör helhetsintrycket, men Red Storms känsla för spänning och realism väger tyngre.

■ **Henrik Nordenberg:**
Jag har alltid varit ett hängivet fan av *Rainbow*-serien men jag tyckte hela tiden att det var för få utemiljöer. *Ghost Recon* råder bot på detta och låter oss även använda lite kraftfullare vapen. En liten detalj jag kan sakna är att man inte ser gevärspipan framför sig men det har man å andra sidan aldrig gjort i Red Storms spel.
Sammanfattning: Snygga och detaljerade miljöer plus ett bra ljud. Jag blev då inte besviken i alla fall. Red Storm vet hur man knåpar ihop spel.

LÄR AV MISSTAGEN

Utvecklarna har byggt in en enkel inspelningsfunktion i spelet, vilket gör att du kan spela in och spara händelseförloppen i dina uppdrag. När du sedan känner för det kan du ladda in det senaste uppdraget och se hur pass bedrövligt det gick. Denna funktion är oumbärlig när du vill se vad det var som gick fel i striderna. Som spelare bollar du konstant med flera olika grupper men du styr bara en åt gången. När någon i de övriga teamen stryker med finns det inte mycket mer att göra än att gå tillbaka till ritbordet igen. Tråkigt nog är inte replayfunktionen riktigt komplett. Det går i stora drag bara att se striderna från tre olika vinklar. Systemet hade varit bättre om kameran kunde flyta fritt istället.

rädda nedskjutna piloter eller hämta information, men det finns också rena stridsuppdrag för de som gillar att skjuta mycket. Kampanjen för dig till olika miljöer och det är här *Ghost Recon* visar sin verkliga styrka. Det första uppdraget utspelas i skogsmiljö bland höga kullar och snåriga stigar. I nästa veva tvingas din styrka inta en sönderbombad stad full av fina nästen för krypskyttar. Spelmotorn är mycket mottaglig för öppna landskap, men inomhusmiljöerna är också riktigt realistiska. För att öka variationen ytterligare har utvecklarna lagt in nattuppdrag och scenarier med riktigt uselt väder. Vad sägs exempelvis om att strida mot rebeller i tät dimma mitt i ett träsk? Men, jag har givetvis några klagomål att komma med här också: Kartorna är riktigt stora men gränserna är alldeles för hårt markerade. Den realistiska känslan haltar när du plötsligt hittar en osynlig gräns. Vidare skulle det vara bra om soldaterna kunde klättra eller hoppa över vissa hinder. Utvecklarna har lagt in spärrar så att du exempelvis inte kan trilla ner för stup eller något liknande. Visserligen underlättar detta något men jag tycker att detta minskar trovärdigheten. Rättare sagt, är en soldat så dum att han går för nära kanten får han skylla sig själv. Det känns även ganska fånigt när de kralliga soldaterna betvingas av ett extremt lågt stängsel eller en liten bergsknalle.

Grafiskt är *Ghost Recon* riktigt avancerat. Med rätt hårdvara kan miljöerna bli bedövande vackra. Träden svajar i vinden och solen ger fina överstrålningseffekter. Ett av stadsuppdragen är nämnvärt då regnet har bildat vattenpölar som reflekterar omgivningen. En annan sak som slog mig var att landskapen inte "hoppar" till när spelmotorn byter mellan hög och låg detaljnivå. I de flesta spel med stora öppna vidder brukar olika detaljer poppa upp brutalt vilket gör att det ser ut som om landskapet rör på sig när kameran flyttas (*Black & White* är ett bra exempel på detta). I *Ghost Recon* har utvecklarna lagt in fina övergångseffekter istället. Till exempel byggs det gradvis på med grästuvor nära spelaren, men istället för att dyka upp hastigt tonas de sakta in. Nämnvärda är också soldaterna som är riktigt detaljerade och snyggt texturerade. Dessutom rör de sig på ett mycket trovärdigt sätt. Det enda problemet med grafiken är att det blir lite väl mycket dimma ibland. Förmodligen går det inte att kringgå detta, då dimman hjälper till att hålla nere antalet polygoner som visas samtidigt. En vacker dag kanske vi får se ett soldatspel där hög detaljrikedom kan använ-

"Den realistiska känslan haltar när du plötsligt hittar en osynlig gräns."

Det går ofta åt pipan och man får börja om.

Vacker mynningseld lyser upp natten.

Nattbrillorna är på eller också mår jag dåligt.

Man blir sur när det regnar.

Tankvagnarnas gnisslade ekar mellan husen.

ETT SPEL SOM VÄXER

Precis som i *Rouge Spear* finns det ett starkt stöd för mods i *Ghost Recon*. En inbyggd funktion låter dig aktivera modifikationer, ungefär som i *Half-Life*. Verktyg och annat kommer snart att spridas och därmed blir det fritt fram för alla hemmasnickrare att modifiera och lägga till vapen, skins och andra föremål. Det är fortfarande oklart hur det blir med verktyg för att skapa egna banor. Red Storm väntade i närmare ett år innan de släppte ifrån sig plugins och annat till alla fans som ville skapa kartor till *Rouge Spear*. Vi får hoppas att de nu är villiga att släppa verktygen något snabbare. Ju fler banor det finns till ett spel desto roligare blir det.

das ända fram till horisonten. Till dess duger detta utmärkt. Det bör nämnas att systemkraven inte är alltför höga. Jag testade spelet på två datorer och den ena var utrustad med en enkel Pentium II 300 och ett TNT 2-kort. Det flöt på bra i alla lägen, även om grafiken givetvis blev lidande.

Ghost Recon bjuder också på en trevlig ljudupplevelse. Visserligen låter vapnen ganska tama, vilket är lite synd, men de andra effekterna är riktigt realistiska. Det är något visst med att sitta bakom en parkerad bil och höra hur varje skott fienden avlossar dunkar brutalt i plåten. Gnisslet från stridsvagnar som rullar in i folktomma städer är också något som värt att nämnas. Vanliga bakgrundsljud får också stort utrymme då det sällan spelas någon musik. Eller vad sägs om vind som blir starkare ju högre upp på ett berg du kommer? De flesta av musikspåren spelas upp mellan uppdragen vilket är ett plus, då det är mycket viktigt att kunna höra fienden. Musiken är också riktigt bra och som vanligt har Red Storms kompositörer gjort sitt bästa för att imitera Hans Zimmer.

Tidigare nämnde jag att spelet är riktigt svårt. Det tar ett bra tag att gå igenom kampanjen på grund av att det krävs många försök att klara ett enda uppdrag på ett bra sätt. När du väl har bekämpat rebellerna behöver du dock inte bli besviken. Red Storm har lagt ner minst lika mycket tid på att göra *Ghost Recon* till en kraft att räkna med i multiplay. Faktiskt blir spelet ännu bättre när mänskliga spelare kommer med i bilden. Samtliga uppdrag går att köra i Co-Op, vilket är ett stort plus. Det finns stöd för uppåt 36 spelare samtidigt, något som jag tyvärr inte har kunnat testa fullt ut. Varje karta kan även köras i två andra lägen där deltagarna slipper utföra vissa uppgifter. I den ena varianten gäller det att rensa kartan från fiender och i den andra ska soldaterna fly till en viss punkt.

Givetvis finns det även möjligheter att dela in spelarna i lag som ska ha ihjäl varandra. För att göra spelet ännu mer intressant finns det också stöd för att lägga in begränsningar i utrustning och annat. Det blir en guldstjärna i kanten för Red Storm denna gång.

Det har nu gått cirka tre år sedan *Rouge Spear* lanserades och än idag tillverkas det mods och andra tillbehör till spelet. Mycket talar för att *Ghost Recon* kommer att bli minst lika populärt. Spelet lockar kanske inte en lika stor publik som vanliga shooters, men fansen har väntat länge på lanseringen. Många andra kommer förmodligen att undvika Red Storms arbete på grund av just realismen. Det känns ändå som om utvecklarna har hittat rätt balans mellan vad som är realistiskt och vad som är underhållande. Jag rekommenderar att alla provar på *Ghost Recon*, då det är ett av de mest välgjorda spelen i genren.

MIKAEL HJALMARSON

PC GAMERS PROFIL

Ghost Recon är:
- **Smarrigt**
- **Kamouflerat**
- **Något för nästa LAN-party**

Ghost Recon är inte:
- **Systemkrävande**
- **Lättspelat**
- **Spöklikt**

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Red Storm Entertainment** ■ Pris **ca. 399:-**
■ Systemkrav **PII450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII733, 256Mb, 32Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.ghostrecon.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Operation Flashpoint PCG 54, 95%
Ett mer öppet militärspel med större möjligheter för modifikationer.

Rainbow Six PCG 23, 85%
Red Storms första militärspel som tar upp mindre strider mot terrorister.

SVENSKA PC GAMER

En vansinnigt spännande och mycket realistiskt soldatsimulator.

89%

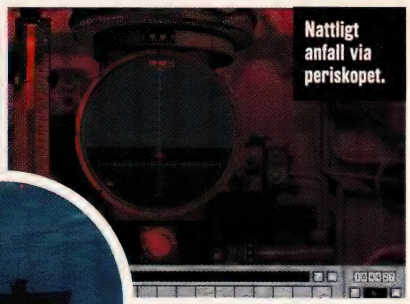
GENRE: SIMULATOR

SILENT HUNTER 2

Microprose satte standarden med sina ubåtsspel för mer än tio år sedan. Nog måste det gå att få fram något bättre idag?

VARIT TILL SJÖSS FÖR LÄNGE?

Ultimation har förstås insett att man inte orkar sitta och vänta i en hel månad på att ett skepp ska dyka upp, som ofta var fallet i verkligheten, så man har försett spelet med en hyfsad tidsacceleration. Denna fungerar så att du kan dra upp tidens passage till 32x det normala så länge du har andra skepp i närheten, men har du inte det så går det att köra "så fort som din dator klarar" enligt readme-filen. Problemet är att så fort något händer så är du nere i 32x igen, men det är ett mindre irritationsmoment.



BRA ubåtssimulationer finns det inte många av, och det finns praktiskt taget inga som simulerar de tyska "vargflockarna" under Andra världskriget. Kanske är det politisk korrekthet, vad vet jag, men trist är det i alla fall. *Silent Hunter 2* struntar dock i alla moraltanter och låter dig föra en tysk ubåt i Atlanten från krigets början till dess slut.

Djupt

Spelet börjar med en snyggt periodbaserad "värvningsaffisch" som huvudmeny. Härifrån kan du välja mellan enskilda uppdrag där du försöker slå en riktig ubåtskaptens resultat under ett enda uppdrag, eller den fullständiga kampanjen där du börjar med en liten sketen plutt till ubåt som bara har fem torpeder i tre tuber. Med full realism inställd så räcker detta nätt och jämnt för att sänka ett enda skepp eftersom inte alla smäller, om de över huvud taget träffar alltså.

Allt eftersom kampanjen pågår får du tillgång till nya ubåtar och får svårare och svårare uppdrag. Uppdrag tre är till exempel baserat på kapten Günther Priens berömda attack på flottbasen Scapa Flow i norra Skottland. Här ska du smyga in mellan jagarna och förstöra skepp som ligger för ankar utanför basen, och det är faktiskt rätt knepigt att bara ta sig in. Spännande är det dock garanterat; det finns inte mycket som slår känslan av att se en av sina torpeder träffa en intet ont anande fiende genom periskopet, speciellt om det är torped nummer tre och de andra två redan har missat.

"Sjunkbomber är äckliga med sina dämpade explosioner."

Det är det ovannämnda som gör detta spel så bra som ubåtssimulation. Du har hela tiden ubåtens ljud runt omkring dig och dina män rapporterar på tyska när du ger order om kursändringar eller annat (fast du kan få amerikanska med taskig brytning om du vill, men vem vill det?) och står du på bryggan så svajar världen på ett övertygande sätt. Sjunkbomber är äckliga med sina dämpade explosioner och att höra en jagares propellrar vina över huvudet är inte heller bra för moralen.

Kort sagt så har detta spel känsla i stora drivor, och det gör att man faktiskt ibland sitter klistrad vid periskopet för att se om man fick det där hangarfartyget eller inte. Visst, det är kanske inget man spelar igenom om och om igen, men vill man ha en stunds solid underhållning under Nordsjöns vågor så är det här ett bra alternativ.

MATS NYLUND

PCGAMERS PROFIL

Silent Hunter 2 är:
- Proppfullt av känsla
- Rätt snyggt faktiskt
- Spännande

Silent Hunter 2 är inte:
- Snabb action
- Helt lätt
- Dogfight under vattnet

■ Distributör **UbiSoft** ■ Utgivare **SSI** ■ Utvecklare **Ultimation** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PII-266, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.ubi.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Das Boot/Ubåt
Bok resp. film, inget spel. Läs eller se innan du spelar, för mer inlevelse.

Sub Command PCG 59, 76%
Liknande solitt spel fast i nutidsmiljö. Inte lika snyggt, men svårare.

SVENSKA PCGAMER

Suverän ubåtskänsla, men kanske inget för actionfans.

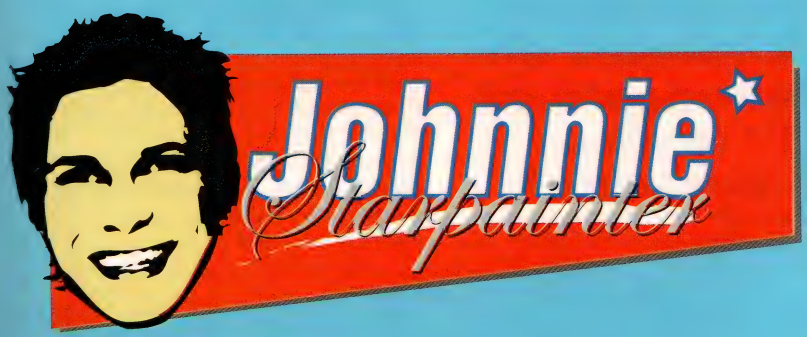
78%

Skönheten sitter på ytan.

Glenn hade det inte lätt i slöjden. Trots allt slit med träpallen och fågelholken blev ingen imponerad. Vad säger ett proffs?

Johnnie: Jag förklarade för Glenn att människor sällan har röntgensyn och därför är det alltid ytan som gäller. Vi fixade en snowboard och satte direkt igång med det viktiga – målningen! Visst var det lite knepigt att motivlacka utan rätt färg eller utrustning, men vem har sagt att träslöjd ska vara enkelt.

Vi blandade färger friskt i skalor med gult, orange och rött för att få fram ett skönt norrsken som passar Glenns ...ehh frisyr. Sedan lade vi på fem varv trålack för att göra ytan vattentålig, skinande och så slät att Glenn kan se sitt muntra ansikte i spegelbild. Resultatet blev över all förväntan och som jag alltid har sagt: Det spelar ingen roll vad du gör, bara du gör det med stil. Bli målare!



Gör folk glada – bli målare.

Utbildning:
Tre år på gymnasiets byggprogram med inriktning på måleri. Därefter två år som lärling på måleriföretag och avslutande gesällprov för att bli godkänd yrkesmålare.
Utvecklingsmöjligheter:
- Ettårig utbildning i dekorationsmålning.
- Tvåårig högre måleriutbildning, Kungliga Tekniska Högskolan.
- Arkitekthögskolornas vidareutbildningar i färgpsykologi och färgsättning.
- Arbetsledning, projektledning, inredning.

Svenska Målareförbundet

Spela och tävla på **www.malare.nu**

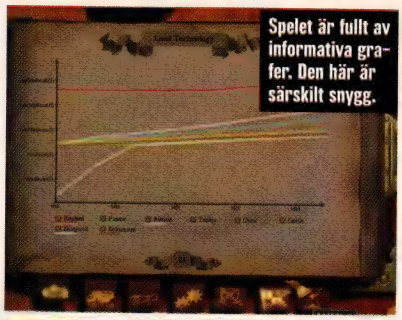
MÅLARMÄSTARNA

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

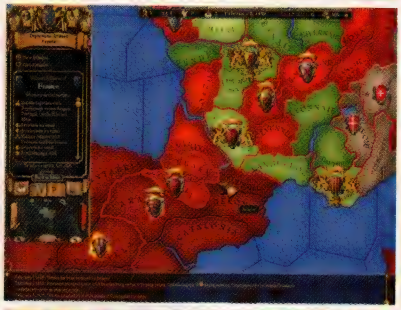
EUROPA UNIVERSALIS II

Den Europeiska Unionens kusin har fött barn.

Vägen gick genom distriktet Champagne, och soldaterna var bakfulla ända in i Würtzburg.



Spelet är fullt av informativa grafer. Den här är särskilt snygg.



Sverige är endast med i ett fåtal kampanjer, men Skåne förblir inte danskt någon längre tid.

Någon hade byggt en stor röd mur tvärs igenom Europa. Kanske för att hålla hunnerna borta...

SVERIGE INGEN STORMAKT

...längre? "Vårt" land är nämligen inte med i huvudkampanjen, utan endast i mer specialiserade kampanjer. Detta är dock ingenting du skall gråta över, för den absolut största missen i ettan (att spelbara länder inte gick att annektera) är avhjälpt genom att man kan välja vilka länder som skall vara spelbara. Detta görs genom att man högerklickar i stället för vänsterklickar när man skall välja land. Hurra.

EN gul elefant springer i full karriär rakt mot dig, men stannar i sista stund och trumpetar med snabeln. Den lilla svansen viftar en kort sekund, ackompanjerat av en liten skrattande röst.

Bli inte ledsna om ni inte förstår det ovanstående, man är tvungen att spela spelet för att göra det. Men nog om sånt, för här har vi ett strategiskt spel i realtid med utmärkt föräldraskap (vilket inte resten av redaktionen håller med om - their loss) som kommer ut i ny utgåva, inte alls så lång tid efter det första spelet.

Det första som slog mig, förutom elefanten, är att spelet ser ut precis som det gjorde i originalet. Grafiken har inte synbart uppdaterats med något annat än att man kan välja skärmläge. Gränserna provinser emellan ser en aning renare ut, men det kan lika gärna bero på att jag nu kör spelet i 1024x768. Inga poäng samlade på den fronten, alltså.

Men även om grafiken inte har uppdaterats, så har kartan i sig uppdaterats med nya provinser och mindre "permanent terra incognita", vilket innebär att större delar av kartan kan utforskas. Att det var fler provinser i spelet upptäckte jag för första gången i och med att Helvetia (nuvarande Schweiz) här är uppdelat i två provinser istället för en enda gigantisk. Dessutom har antalet "dynasti-

"Man kan modifiera samhällsklimatet en aning, via en massa reglage."

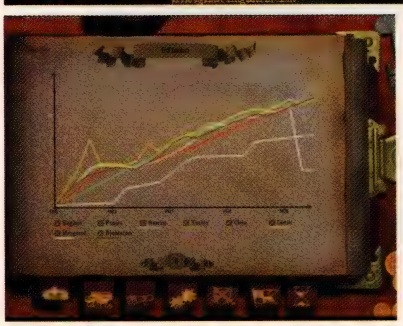
er" ökat, vilket innebär att fler länder, av alla möjliga storlekar, har helt korrekta namn på regenter under hela perioden spelet utspelar sig på. Dock kanske jag skall säga att jag inte alls är förtrogen med alla jordens forna dynastier, ej heller bryr jag mig om Neapels regent har korrekt namn när jag kommer på besök från Kina med 300.000 man.

När det gäller spelmekaniken så är det mycket som ändrats och raffinerats. Man kan modifiera samhällsklimatet en aning, via en massa reglage. Dock handlar det inte om revolution här, eftersom man bara kan göra ändringar med ganska långa mellanrum. Precis som det skall vara, eftersom den medeltida samhällsmodellen var ganska stel. Visserligen blev det lite mer fart i och med att renässansen drog igång, men detta illustreras ganska väl av verkliga händelser som simuleras i spelet, med valmöjligheter pålagda (som Frankrike kan man välja om man skall lyssna på Jean d'Arc, och sedan även om generalen de Rais skall avrättas). Dessa val leder till olika effekter och passar därför olika riken och spelstilar.

"Jean d'Arc?" frågar kanske en del som spelat originalet och minns sina historielektioner. Och ja, det stämmer, hon är med - som dialogruta inför ett sådant val som nämndes ovan. Anledningen till

Kartorna kan te sig plottriga till en början, men man vänjer sig snabbt.

Extrem närbild av ett höstlöv. Vackert.



ALLA TALAR SVENSKA?

Recensionsexemplaret var på engelska, men som ni kanske vet släpptes det första spelet i Sverige på svenska. Lokaliseringsspöket gjorde sig påmint och det var felaktigheter överallt, trots att det är svenskar som utvecklat och givit ut spelet. I denna engelska version av tvåan ser dock allt bra ut, så den som lever får se hur det blir med det.

Diplomatiskt

att hon fått plats nu är att spelet sträcker sig över en längre tidsrymd, från 1419 till 1820, vilket som bekant innebär att även Napoleon får plats. Detta har självklart gett upphov till ett eget scenario, kallat "Napoleon's ambition".

Ett nytt grepp på det religiösa området har introducerats; missionärerna. Dessa skickas till erövrade provinser för att konvertera befolkningen till den egna statsprovinsen, vilket tar tid och energi, men är värt det i längden då detta minskar revoltrisken.

Man kan dessutom återge erövrade riken deras självständighet, vilket återskapar riket och gör det till en vassall (underlydande stat). Vill man sedan inte ha något alls med dem att göra är det bara att avbryta vasallskapet. Denna möjlighet är faktiskt riktigt praktisk ibland, då jag som Frankrike räddade stora territorier från engelsmännen och deras allierade på detta sätt. Det var nämligen storkrig och britten var lite för stark och Frankrike med vasallstater lite för svagt. Så jag skapade en vägg av självständiga vasallstater, vilka inte var delaktiga i kriget. Alltså fick britterna svårare att komma åt mig och jag kunde nu koncentrera mina trupper och ge britterna spö.

"Det är en expansion som kallas för ett spel..."

Dock hade de kunnat begära rätten att beträda dessa nya vasallstaters territorium, då detta är ett av tilläggen i diplomatin, men jag förhindrade det genom att smöra till mig den rätten åt mig själv.

Den möjligheten, att beträda villiga icke-allierades territorium är riktigt praktisk, då detta gör det möjligt att komma åt avlägsna fiender utan att behöva kriga hela vägen, om de bara går med på det. Mitt framtidsprojekt är att göra världskartan spräcklig med denna metod...

Men är allt detta tillräckligt för att kalla det för ett nytt spel? Nej, det tycker jag inte. Det är en expansion som kallas för ett spel, och säljs som ett spel. Gillade du ettan kommer du att älska tvåan, älskade du ettan kommer du att dyrka tvåan, men var du tveksam till ettan kommer du inte att få ut någonting ur tvåan heller. Paradox Entertainment har ingen aning om hur rätt de hade när de dedicerade spelet till "sina fans".

DANIEL AGORANDER

PCGAMERS PROFIL

Europa Universalis 2 är:
- **Fullt av förbättringar**
- **Fyllt av tung diplomati**
- **Grafiskt oförändrat**

Europa Universalis 2 är inte:
- **Dåligt**
- **Actionfyllt**
- **Snabbspelat**

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Vision Park** ■ Utvecklare **Paradox Entertainment** ■ Pris **ca. 399:-**
■ Systemkrav **PII200, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII450, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej**
■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.europa-universalis.com** ■ Releasedatum **25 Januari**

KOLLA ÄVEN IN...

Diplomacy
Utmärkt brädspel där det är diplomati som gäller. Bör testas av alla.

Civilization III PCG 60, 92%
Guden av strategispel. Alla måste buga inför dess storhet.

SVENSKA PCGAMER
Mycket kul och engagerande, men skulle kunnat vara en expansion.

75%

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

WORLD WAR III BLACK GOLD

Med sämsta tänkbara timing lämnar JoWood in sitt RTS till smakdomarna.

Ser precis ut som de_arabstreets-banan från *Counter-Strike*, sett ovanifrån förstås.

Herkules, inte greken utan planet går ner för landning mitt i getingboet.

SMOKEY, SADDAM OCH BANDITEN

Sex stycken kampanjer med fem uppdrag i varje, tjugo skirmish/-multiplayer-kartor och en exemplarisk editor garanterar att *WW 3* kommer att vara till långt efter jul. I den inledande kampanjen ger konventionellt exploaterande, expanderande och dödande vika för sabotage, bilstölder, rymningar från fängelser och biljakter.

PCGAMERS PROFIL

WW3: BG är:
- Välljudande
- Fullt av atmosfär
- En fyrstjärnig general

WW3: BG är inte:
- Blyfritt
- Överraskande
- Tintin och det svarta guldet

Explosivt

LUGN, bara lugn - jag tänker inte pumpa denna artikel om Reality Pumps rätt så raffinerade real-world-RTS full med slippriga skämt. Nåväl...kanske bara ett eller två: det finns det ju väldigt lite humor i självmordsbombare, kemisk krigföring och taktiska kärnvapen. Med extremt taskig timing, gränsande till smaklöshet fick *WW3* läggas på is i ett antal veckor efter terrorattackerna i USA.

Men, av någon anledning, har nu de dreglande krigshundarna släppts lösa för att jaga de Militära Brevbärarna, lämna fekalier på de nytvättade Fredens Trottoarer och håra ner den Mentala Hälsans mjuka soffa.

Tredje världskrigets galenskap bryter ut när en världsomfattande oljekris- styrd av en Irak-ledd "Arabisk Federation"- startar en trepartikonflikt mellan Ryssland, USA/FN och arabstaterna. Moraliska farhågor fördubblas i den första irakiska kampanjen. Efter en terroristcells aktiviteter i Amerika, kulminerar sekvensen med fem uppdrag i en kärnvapenattack mot Washington DC.Om du inte har nåt emot den oavsiktliga aktualiteten i ämnet och kan tolerera den ofta osmakliga karaktäriseringen av den arabiska krigsmakten - ja, då finns det underhållning för varje troget RTS-fan. När man lågsniffar med missiltyngda Apaches över en omstridd ökenstad, som rosafärgas av kvällens sista solstrålar eller när man ser ljuset från strålkastarna på annalkande stridsvagnar utforska de kamouflerade vägarna som leder till ditt gömställe, då är det lätt att överse med vissa brister i den uppsnyggade *Earth 2150*-motorn.

Atmosfären sipprar som Texas Tea (olja) ur jorden i de mest avlägsna delarna av Azerbajdzjan, Irak, Sibirien och USA. Här kan bulldozrar gräva skyttegravar, förbereda marken för ditt högkvarter, konstruera broar och bygga murar. Nattliga scenerier, tunnlar och svåra väderförhållanden passar de listiga grupperingar och lömska rekognosceringar som är så älskade av trumpna SAS-soldater och deras bokförläggare. De militärt skolade som vet varför en Gazelle alltid dödar en Puma i ett schysst slagsmål, kommer att njuta av att kontrollera 14 olika helikoptermodeller. De förstår också varför en ekvation innehållande M1 och T-80 vanligtvis resulterar i tårar och förvriden metall. De 33 markbundna enheterna som du kan anpassa efter dina behov är alla unika men också användbara. En pluton av dyrbara stridsvagnar, märke Leclerc, som har strandat på fel sida om floden är till ingen nytta, om du inte har den där billiga brobyggarmaskinen eller en Chinook att transportera dig med. Att spana i förväg med en 200-dollars helikopter med inbyggd kamera, kan spara tusentals dollar i förstörda Hummers.

"...lätt att överse med vissa brister i den uppsnyggade *Earth 2150*-motorn."

Förvirrade genomgångar, avsaknad av infanteri och marina enheter och ett bortsprunget vägpunktssystem blåser lite grus i ett annars välsmort maskineri, men det utmärkta gränssnittet, en stenhård AI, lekfullt soundtrack och ett väldesignat forsknings- och utvecklingssystem resulterar i underbara metaforiska små bomullstussar.

Oljekris? Vilken oljekris?

TIM STONE

■ Distributör **Ej fastställt** ■ Utgivare **JoWood** ■ Utvecklare **Reality Pump** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII266, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII500, 128Mb, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.world-war3.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

The Moon Project Ej recenserat
Topwares sista titel innan konkursen.

Red Alert 2 PCG 46, 92%
Vi slutar aldrig att tjata om *RA2*. Spela!

SVENSKA PC GAMER

Ännu en uppdatering av *Earth 2150* - men kunde de inte ha ändrat titeln?

78%

GENRE: MANAGEMENT/STRATEGI

PATRICIAN II QUEST FOR POWER

Det handlar ständigt om makt. Varför kan vi inte ha ett strategispel om Gandhi?

Varje byggnad bjuder på en kort animation – du kan till och med besöka badhuset, men förvänta dig inte att få se något naket.

När inkomsterna minskar, ökar skatterna. När skatterna ökar, blir folk ledsna. När folk blir ledsna, får du sparken. Slut.

Titta Sverige! Lite långsmalt kanske...

TROTS min späda ålder och mitt fördelaktiga utseende, kommer jag ihåg år 1993. Jag kommer ihåg musiken, jag kommer ihåg filmerna, jag kommer ihåg förnamnen på de som gick i klassen under mig och jag kommer ihåg *The Patrician*. Jag hade nyligen snavat mig igenom *Civilization*, och kände att jag hade blivit en strategiskt och logiskt tänkande människa; någon som skulle uppskatta ännu ett långsamt, finans- och resursbaserat spel, framför allt i historisk miljö. Det var exakt vad *The Patrician* visade sig vara, men dessvärre helt utan liv och värme. Om du gillar att räkna dina pengar kommer du att älska *Patrician II*.

Liksom David Hasselhof, lederhosen och andra klichéer, är spelen om *The Patrician* populära i Tyskland. Vad det avslöjar om den ekonomiska situationen i det landet är inget jag vill grubbla över. Uppföljaren är tack och lov något livligare än det djupfrysta originalet. Visst krigas det en del, men tyngdpunkten ligger alltid på byteshandel. Ett exempel: London tillverkar en otillbörlig mängd tyg. Vad staden dock saknar är fisk- eftersom ingen vid sina sinnens fulla bruk skulle få för sig att fiska i Themsen, vare sig de lever på 1200-talet (där detta drama utspelar sig), 2000-talet eller det 40 000:e århundradet. Brügge-borna har däremot massor av fiskare, men har inget tyg, eftersom det är svårt att få till bekväma kläder av forellskinn.

Lättköpt

"Inget för den som hellre bygger sina riken på snabbmats-principen."

Är man en entreprenör ser man genast möjligheter här. Köp Londons sotiga tyger billigt och skinna de frysande Brüggeborna på en fin förtjänst. Använd förtjänsten på deras fisk. Ta fisken med dig till London och spendera vinsten på ett nytt fartyg så att du sen kan göra om hela affären, men dubbelt så fort, och följaktligen tjäna dubbelt så mycket pengar.

Och det är *Patrician II*, men du måste även försvara dig mot rivaler, piratattacker och balansera vinst med skatter och utgifter i alla städer du styr i. Gör du jobbet väl så blir du befordrad. Rent grafiskt är det *Age Of Empires*: vackert på ett självklart sätt. Men det är spelets grundläggande tempo som är problematiskt: den delikata uppgiften att balansera finanser kan hålla dig engagerad ett tag, men förvänta dig inga snabba framsteg. *Patrician II* är ett idealiskt spel för de som gillar att ta det lugnt, men inget för den som hellre bygger sina riken på snabbmats-principen.

Det är lätt att bli arg. Att raljera och agitera, som om detta var en djupt personlig kränkning, riktad enbart mot mig och allt jag står för. Men ärligt talat, *Patrician II* gör mig bara lite ledsen: någon (massor av folk, egentligen), har lagt ner massor med tid och kraft på detta spel, och detta med de bästa intentioner. Men sådant kan man helt enkelt inte förlita sig på.

ALEC MEER

FLOTTIST, JAVISST

Striderna i *Patrician II* är lätt löjliga, för att inte säga ovanliga. För att träffa fienden bredskepps måste du rikta in ditt skepp i exakt rätt vinkel. Lyckligtvis var någon så förutseende att man kan automatisera hela förfarandet, så att ditt skepp likt den Flygande holländaren lägger sig rätt av sig självt.

PCGAMERS PROFIL

Patrician II är:
- **Sugen på pengar**
- **Långsamt**
- **Mycket tyskt**

Patrician II är inte:
- ***Command & Conquer***
- **Fängslande**
- **Uppföljaren till ett flicknamn**

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Ascaron** ■ Pris **ca. 399:-** ■ Systemkrav **PII 233, 32Mb RAM, 400Mb HD** ■ Rekommenderat **PIII 400, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.ascaron.com** ■ Releasedatum **Ej fastställt**

SVENSKA PC GAMER

Inget för oss som inte gillar att spara och samla 50-öringar i staplar.

62%

KOLLA ÄVEN IN...

Monopoly Tycoon PCG 59, 49%
Även ett maktspel, men mer hektiskt och med tecknade små figurer i.

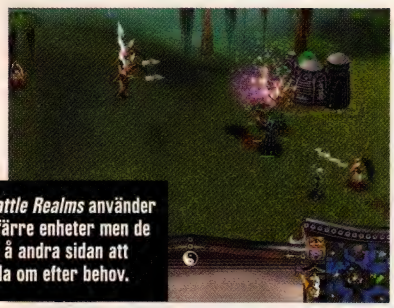
Civilization II: Test Of Time PCG 34, 80%
En sorts semiuppföljare till *Civ*, och ett bättre sätt att klämma in historia i ditt storhetsvansinne.

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

BATTLE REALMS

Ed Del Castillos skötebarn är här för att fräscha upp genren.

UTMÄRKT SPEL
SVENSKA PC GAMER
December 2001



I *Battle Realms* använder du färre enheter men de går å andra sidan att skola om efter behov.

Bågskyttar kan plocka fram ett sekundärt vapen om de skulle hamna i närstrid.

RTS FOR DUMMIES

Precis som alla välgjorda strategispel börjar Battle Realms med en liten tutorial, en serie av träningsmoment för att välkomna nya spelare. Tyvärr verkar det som om utvecklarna tänkte på riktigt gröna spelare när de designade denna bit. En löpande text ger dig all information du behöver, men samtidigt är alla funktioner låsta. Du tvingas vänta på att texten ska försvinna innan du får prova på kontrollerna. Detta hade inte varit så farligt om inte texten informerat dig om hur du väljer en enhet om och om igen. Till slut blir det så frustrerande att det är bättre att bara starta upp det första uppdraget och lära sig den hårda vägen.

DU är Kenji och du har kommit tillbaka till dina hemtrakter för att återuppbygga din faders förlorade rike. Frågan är bara om du gör detta för att ena folket, eller bara för att du vill styra och ställa.

Detta är upptakten till den stora kampanjen i *Battle Realms* från de egensinniga utvecklarna på Liquid Entertainment. Du får välja sida i en Fjärran Östern-inspirerad konflikt mellan bönder och banditer. Oavsett om du är ond eller god kommer du att stå inför samma utmaningar. Du ska ta över landet och i din väg står en klan som redan har ett starkt fotfäste i trakterna.

Den senaste tiden har spelföretagen satsat hårt på strategispel som ska klara av att hantera mängder av enheter samtidigt. I *Battle Realms* är tanken den omvända - du ska styra färre men mer avancerade soldater. Vidare kan du inte pumpa ut nya speciellt fort, vilket gör att du måste vara mer försiktig. Alla dina soldater börjar som bönder och när du väl har satt upp en bas kommer invånarna att föröka sig sakta. Ju fler invånare du har desto längre tid tar det innan en ny enhet blir tillgänglig. Detta betyder att du i början snabbt kan få ihop några arbetsdugliga bönder, men senare går det långsamt. Bönderna samlar in ris och vatten som är grundpelarna i dina samhällen.

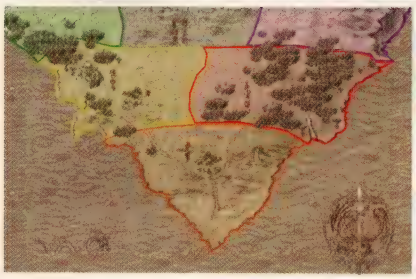
En bonde kan skickas in i tre olika träningsläger för att få lära sig olika stridstekniker. Namnen på byggnaderna varierar beroende på vilken klan du väljer, men grunderna är desamma. Det finns en dojo för svärdstekniker, en pilbågsarena och en skola för alkemister. Om du skickar in en

"En pilbågsskytt som hamnar i närstrid kan plocka fram ett sekundärt vapen..."

bonde i dojon kommer han ut som en fullfjädrad svärdsmästare. Det unika är att du kan skicka in svärdsmästaren i någon av de andra skolorna för att träna honom igen. Detta ger sju möjliga kombinationer av enheter. Samtliga enhetstyper är användbara och därmed är det riktigt olämpligt att bara satsa på den mest tränade soldaten. Utöver dessa sju enheter finns det specialenheter för de olika klanerna, samt fina geishor som kommer med läkemedel.

Det faktum att det inte finns mängder av olika enheter gör inte spelet sämre. Tvärtom blir det mer balans och enheterna är mer mångsidiga. En pilbågsskytt som hamnar i närstrid kan exempelvis plocka fram ett sekundärt vapen och fortsätta, snarare än att bli helt ineffektiv. Det finns också tre olika metoder för att öka antalet kombinationer av enheter. Den enklaste metoden är att kämpa duktigt och vinna ying- eller yang-poäng, beroende på om du är ond eller god, som kan användas för att förbättra träningsskolorna. Till exempel kan du lägga poäng på att öka svärdsmästarnas styrka. En annan metod är att låta soldaterna meditera för att "upptäcka och låsa upp" gömda styrkor. Dessa styrkor tar för det mesta kraft eller hälsa från enheterna och kan därför inte användas hur mycket som helst. Användandet av krafterna kan vara avgörande i striderna. Den sista metoden att få fler enhetstyper är att tämja vildhästar. Kusarna kan användas som stridshästar vilket är mycket effektivt då en soldat till häst blir starkare och även kan använda pållen till att trampa ner motståndet. Hästar kan också användas av bönder för att snabba upp resurshanteringen.

Det Fjärran Östern-inspirerade *Battle Realms* imponerar i stor som smått. Vi journalister imponeras lätt av vackra renderingar.



Hjalmarson utöver den brända jordens taktik. Vissa har inga skrupler alls...

Rebelliskt

NYA DESTRUKTIVA METODER

Att försöka ta sönder ett hus genom att skjuta pilar på väggarna är knappast logiskt, men i de flesta spel fungerar det. I *Battle Realms* finns det dock bättre sätt att röja upp hemma hos fienden. Den enklaste metoden är att sätta eld på hans boning. Elden fortsätter att förtära allt som kommer i dess väg, tills bönderna hämtar vatten. Lika brutalt är det att rulla ner stora stenar för kullarna och krossa hus i ett enda svep. Givetvis fungerar detta bara om omgivningen tillåter det. Av detta kan vi lära oss två viktiga saker: Bygg dina hus nära vattendrag men undvik att bosätta dig i en dal. Det sistnämnda är mycket viktigt och då inte bara för stenarnas skull. Om du bor i en dal kan fienden ställa upp pilbågsskyttar på högre mark och meja ner allt motstånd.

Tack vare att tonvikten i *Battle Realms* ligger på användandet av färre enheter har utvecklarna kunnat göra underverk med grafiken. Miljöerna ser riktigt trevliga ut vilket beror på detaljrika texturer och härliga effekter. Det som gör spelet levande är dock animationerna som är av världsklass. Enheterna rör sig mycket naturligt och de har riktigt många och avancerade rörelsescheman. Det är

"Svärden klingar vackert och soldaterna vrålar högt."

en fröjd att se striderna när soldaterna kastar sig fram och utför riktigt häftiga attacker. För att öka närvarokänslan har spelets designers även kastat in mängder av vilda djur som far omkring överallt. Dessa kan även spela större roller än att bara vara ögongodis. Till exempel kan skrämda djur skvallra om att fienden är i krokarna.

Den härliga grafiken får stöd av riktigt bra soundtrack. Givetvis är det ett asiatiskt tema som går igen i all musik, och musikerna har lyckat skriva musik som inte blir jobbig i längden, vilket är ett stort plus i ett strategispel. Liquid Entertainment förtjänar en eloge även för ljudeffekterna som är riktigt brutala när soldaterna strider. Svärden klingar vackert och soldaterna vrålar högt. Däremot är jag inte lika imponerad av rösterna. Det känns lite som om utvecklarna försökte få med alla stereotyper och lyckades.

Jag blev positivt överraskad av *Battle Realms*. För det mesta gillar jag strategispel med stor skala, där jag kan skicka ut stora arméer på slagfältet. Liquid Entertainment visar dock att mindre men mer balanserade trupper kan vara minst lika underhållande. Huvudkampanjen är trevlig men jag tycker att det är för liten skillnad mellan att vara ond och god. Det borde finnas fler specifika uppdrag för varje sida. I slutändan spelar det dock inte så stor roll då det är skirmish och multiplay som håller spelet vid liv. AI:n är ganska aggressiv och därmed blir det inte särskilt långa matcher. Det är detta som är tjusningen med spelet, då det passar utmärkt för snabba turneringar i multiplay.

MIKAEL HJALMARSON

FLER ÅSIKTER OM *BATTLE REALMS*...

Ärade medarbetare uttalar sig

■ **Daniel Agorander**
Jag blir alltid glad när någon tar en sliten gammal genre som RTS och tillför någon ingrediens som gör spelet fräscht. Här har man tillfört ganska många sådana, och resultatet är ett spel som i alla fall jag har svårt att lägga ifrån mig för småsaker som mat, sömn och jobbet.
Sammanfattning: Visst, det är ett RTS, men hade det varit ännu en *Command & Conquer*-klon hade jag blivit illamående. Det blev jag inte.

■ **Joakim Bennet:**
Ända sedan vi såg *Battle Realms* för första gången på E3 förra året så har det legat och ruvat någonstans i bakhuvudet. Nu är det äntligen här och jag kan konstatera att det är underhållande, men kanske inte fullt så revolutionerande som käre Ed (skaparen) ville få oss att tro.
Sammanfattning: Många nya grepp men tyvärr lever det inte riktigt upp till allt förhandssnack. Jag gillar dock hästarna. Hästar är bra. Glöm inte hästarna.

PCGAMERS PROFIL

Battle Realms är:
■ **Välbalanserat**
■ **Grafiskt avancerat**
■ **Fantasifullt**

Battle Realms är inte:
■ **Som alla andra**
■ **Alltför krävande**
■ **Överhypat**

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Liquid Entertainm.** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII-300, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-733, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.battlerealms.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER
Ett annorlunda och mycket genomtänkt strategispel. Med Ying och Yang.

89%

KOLLA ÄVEN IN...

Shogun: Total War PCG 41, 92%
Ett strategispel som tar upp striderna i det feodala Japan på ett extremt realistiskt sätt.

Empire Earth PCG 60, 90%
De storskaliga striderna gör detta till motsatsen till *Battle Realms*. AI:n är suverän!

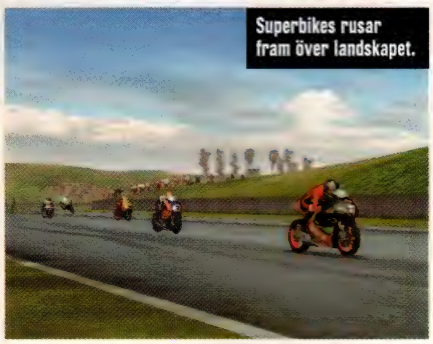
GENRE: RACING

MOTORACER 3

EA bjuder på ett smörgåsbord av motorcykelaktiviteter.

Alltid samma spända förväntan när man väntar på grönt ljus.

Inomhus-cross precis som i *Motocross Madness*. Mumma.


Superbikes rusar fram över landskapet.

Trial är ett av de roligare inslagen i spelet.

MINNENAS ALLÉ

Vem minns det allra första *Motoracer*? Jag gör det i allra högsta grad. När jag inhandlade min första PC låg det med från början på hårddisken och jag spelade det dag som natt. Den största utmaningen låg i att försöka slå sina egna rekord på banan Speed Bay. Kommer ni ihåg?

PCGAMERS PROFIL

Motoracer 3 är:
- **Mångfacetterat**
- **Krävande**
- **Rätt underhållande**

Motoracer 3 är inte:
- ***Motocross Madness 2***
- ***Superbike 2001***
- **Bäst i ljudklassen**

Ihopbakat

DET är faktiskt lite märkligt att det inte finns fler motorcykelspel till PC:n än vad det faktiskt gör idag. Underligt framför allt på grund av hur kul dessa spel oftast är. Kolla bara på *Motocross Madness* och *Superbike*-serien. Den serverar i och för sig två helt skilda spelsätt men båda är väldigt bra motorcykelspel. Problemet med nya *Motoracer 3* är att utvecklarna har försökt lägga med alla spelsätt i ett och samma spel. Det känns lite som om de bakat ihop *Superbike 2001* och *Motocross Madness 2* men tyvärr tappat en del viktiga ingredienser på vägen.

Av de många spelalternativen i *MR3* måste det mest annorlunda och intressanta vara Trial. Ni har säkert sett grenen på Eurosport eller någon annan sportkanal. Ni vet, då man tillsammans med sin hoj ska ta sig över till synes omöjliga hinder med hjälp av övermänsklig balans. Detta inslag är väldigt originellt och bjuder på bra underhållning. Det gäller att hoppa och stegra precis rätt för att klara banorna på kortast möjliga tid.

Resten av grenarna känns det som om vi har sett förut och det sämsta alternativet måste nog ändå vara motocrossdelen. Är man van vid *Motocross Madness 2* märker man en markant skillnad till det sämre i styrningen av hojen. Den känns alldeles för lätt och när man kör på guppen flyger du iväg som en fjäder. Och de som känner mig vet att jag inte blir gladare av att ljudet

"*Motoracer 3* har en tydlig arkadkänsla över sig och är relativt lättstyrt"

suger. När man kör motorcross låter det som om man stängt in en humla i en burk och den blivit så där riktigt förbannad och vill ut.

När du gör bra ifrån dig på någon av grenarna i *MR3* så belönas du med poäng som senare används för att köpa loss nya banor. Prickar du in ett topp-femresultat på den höga svårighetsnivån belönas du naturligtvis mer än om du spelat på en lättare nivå.

Motoracer 3 har en tydlig arkadkänsla över sig och är relativt lättstyrt, bortsett från motocross-grenen. Det krävs alltså inga längre spelsejourer innan man fått häng på kontrollerna och jag tycker att tangentbordet faktiskt funkar alldeles utmärkt. Trots att spelet är ganska krävande ser det inte lika bra ut som *Superbike 2001* t ex men grafiken kammar ändå hem ett godkänt betyg. Hojarna är detaljerade och snygga och banorna är också tillfredställande snygga och väldesignade.

Vill du ha ett renodlat motorracerspel är *Superbike* tipset för dagen, vill du ha ett utmärkt motocrossspel är *Motocross Madness 2* utan tvekan spelet för dig. Vill du däremot ha lite av båda delarna (lite sämre delar naturligtvis men där helheten ändå blir tillfredsställande) då är *Motoracer 3* trots allt ett godkänt alternativ.

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **Delphine Soft** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PIII450, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII900, 128Mb, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.motoracer3.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Superbike 2001 PCG 47, 90%
Ett superbt motorcykelspel med grafik och ljud av allra bästa kvalitet.

Motocross Madness 2 PCG 44, 83%
En klassiker på Gamer-kontorets LAN-fester. Otrolig fartkänsla.

SVENSKA PC GAMER

Många olika alternativ innebär stor variation. Plus för den innovativa Trial-grenen.

70%

BRUTAL ACTION I 300 km/h

- Fantastisk grafik – notera rotorbladens effekt på vattnet
- Realistiska omgivningar där din vapenarsenal gör verklig skada
- Utnyttja din skicklighet som pilot i extrema uppdrag och sex varierade kampanjer
- Kontrollera kraften i din Comanche med hjälp av tangentbord och mus eller joystick och roderkontroller
- Explosiv action i såväl singel- som multiplayerspel

The best is back

www.novalogic.com

COMANCHE® 4

PC CD-ROM

nVIDIA

DOLBY SURROUND

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

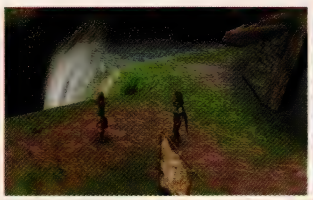
© 2001 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, Comanche, RAH-66 and NovaWorld are registered trademarks.
The NovaWorld logo is a trademark of NovaLogic, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

NovaWorld®

GENRE: ÄVENTYR

MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Här är den magiska konsten offer för en riktigt sunkig konstnär.



Lite Vilse i Pannkakan, tycker ni inte det?

MY NAME IS SEAN

En av de få saker som jag faktiskt gillade i spelet är dialekten som Aurax och hans byfränder nyttjar. Det är lite Skottland, lite Irland, lite cockney... Jag är inte en språkkännare, men något åt det hållet, och jag gillar det.

Långsamt

SOM spelrecensent finns det en sak som orsakar mer oro och ångest än något annat; den signal som redaktionschefen ger underhuggarna om att nu är det dags för pina: ensidesrecensioner.

När bossen beställer en recension på en sida vet man att det knappast kommer att bli en höjdare, om det inte handlar om en expansion till ett bra spel. Detta är inte en expansion till ett bra spel, detta är en uppföljare till ett dåligt spel. Och det har inte blivit bättre.

När jag startade spelet drog introvideon igång, och lämnade mig sedan med en sur "jaha?"-känsla. Man fick se hur en talisman smiddes till, varefter spelets karaktär står med den och kastar lite eld mot kameran. Klart. Det som skrämde mig mest var bilden på huvudkaraktären - Lara Crofts byst verkade mer sannolik än sättet Aurax rörde sig på. Och så kommer det fortsätta, fast i slow-motion.

Allting i spelet går extremt långsamt. Aurax går långsamt över kartorna (som inte är speciellt många till antalet), mana laddas upp extremt långsamt, vilket innebär att 90% av tiden på ett visst område spenderas på en bronsplatta som så sakteliga laddar upp energin som tar slut på tok för fort.

"Att kalla det för ett rollspel vore blasfemi av värsta slag."

Storyn är lite platt, och erbjuder inget nytt: Magistratorn, som balanserade magin, har dött. Ingen ersättare finns och Kaos-krafterna börjar invadera resten av världen. Entre Aurax. Aurax får reda på att han är magiker, får sin talisman och kan hux flux kasta besvärjelser till höger och vänster, helt utan problem. Kommer tillbaka till sin by och finner att ondingarna dödat hans far och kidnappat hans syster. Gissa vad han skall göra sedan...

Grafikmotorn är inte direkt någonting man gråter över, men de scenerier som presenteras med den är direkt tråkiga, utan variation och ofta verkar det som om världen det hela utspelar sig i verkligen specialdesignades för just detta äventyret. Det är inte en känsla en fiktiv värld skall ha för att bli bra.

Att sedan kalla det för ett rollspel vore blasfemi av värsta slag, då dialogerna är helt linjära, och storyn likaså. Spelaren har ingen makt över vad karaktären skall göra i sina äventyr, utan allt kommer serverat. Det är litegrand som att titta på film, en film på sex timmar med ungefär tjugo minuter manus.

Nej ni, spring och köp något annat i stället. En god bok, en ny film, några besök på biografen. Mycket mer prisvärt än det här spelet.

DANIEL AGORANDER

PCGAMERS PROFIL

Art Of Magic är:
- **Långsamt**
- **Tråligt**
- **Oinspirerat**

Art Of Magic är inte:
- **Avancerat**
- **Något man sitter med länge**
- **Värt pengarna**

Mycket roligare än så här blir det faktiskt inte. Titta! En mystisk gräsplätt!

■ Distributör **K.E. Media** ■ Utgivare **Virgin Interactive** ■ Utvecklare **Climax** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 300Mhz, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII 500Mhz, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.art-of-magic.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Inte mycket att ha, läs en god bok i stället eller odla skägg.

43%

KOLLA ÄVEN IN...

Rage Of Mages 2 PCG 34, 68%
Även här finner du trollkarlar och skumma varelser. Fler rollspelselement.

Baldur's Gate II PCG 47, 94%
Det enda som gäller om du vill ha riktig fantasy.

ACTUALIZE

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

ARTIC RALLY

U.S. RALLY

BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP

SAFARI RALLY

Den 6:e versionen av den populära Rally Championship serien

"Ultra realism is promised to the xtreme"
- Computer Active

"The best looking rally game on the PC yet"
- PC Format

www.rallychampionshipxtreme.com

Toptronics™

Upplandsgatan 27, 113 60 Stockholm
08-33 05 35

Rally Championship Xtreme Copyright © 2001Actualize Ltd.

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

PLANET OF THE APES

Om en apa vore kung, skulle den fortfarande få apanage då? De här aporna försöker i alla fall ta dina pengar.

Mandrillen, en av redaktionens favoritapor. Här slåss han mot en man i byxor.

Smyg! Klättra! Gå! Slåss! Igen! Om och om igen!

Apor är ju alltid kul. Men det här är en stridsapa, han spöar dig.

APPYSSEL

Kolla, den här dörren är stängd. Hur ska jag komma förbi den? Hmm, kanske jag kan kolla i nästa rum, där kan det finnas nåt. Det fanns det! Om jag spöar fem sorters skit ur den här apan och stjäl hans nyckelkort så har jag löst problemet. Om ändå alla problem var så enkla! Jaså, de är det...

PCGAMERS PROFIL

Planet of the Apes är:
- **Baserat på originalfilmen**
- **Primitivt i dagsläget**
- **En besvikelse**

Planet of the Apes är inte:
- **Originellt**
- **Smart**
- **Värt din deg**

Djungelvråål

SPEL baserade på filmlicenser har ju alltid varit en smula kassa, eller hur? Åtminstone känner vi på det sättet. I åratal nu har vi sett alla möjliga filmer – briljanta filmer – bara för att upptäcka att spelet som följer på succén får oss att vilja bränna ut ögonen med laser på de som är ansvariga för eländet och elda upp deras spel i ett glatt brinnande inferno, samtidigt som vi dansar runt i febrig spelrevolutionsrytm.

Det finns förstås enstaka undantag från den här regeln. Star Wars-spel brukade vara suveräna och *GoldenEye* på N64 är ju en klassiker vi aldrig kommer att glömma. Men i de flesta fall så kommer de i samma sura smak som förra månadens *From Dusk till Dawn* eller som *The Mummy*. Eller som det här: *Planet of the Badly Rendered Apes*.

Det är ett tredjepersonsäventyr, även om du kan välja att spela från en förstapersonsvy. Din människa i apornas värld kan springa, klättra och spöa apor med en batong, sedan en kniv och så vidare. Du kan hoppa, simma, klänga och krypa – i stort sett allt en normalbegåvad Lara-Croft-Klon klarar. Tyvärr så är gränssnittet så långsamt och dumt designat att det hela får dig att skrika efter en sparfunktion mitt under nivåerna. Men självklart finns det inte någon sådan, utan du måste slå dig igenom hela nivåer och spara däremellan. Aporna blir svårare att spöa allt eftersom du avancerar, men de

"Hela designen är så trist att man blir förolämpad."

blir inte smartare. Striderna är överraskande många mellan allt samlande av prylar och utrustning som du behöver för att ta dig till nästa rum, nästa mellanscen, nästa uppvisning i trist nivådesign.

Nivådesign? Det är faktiskt en rätt generös beskrivning, eftersom den antyder att någon använt huvudet här. Det finns inget originellt eller inspirerat att se någonstans överhuvudtaget. Inte nog med det, det finns också ställen där du faktiskt kan fastna för gott. Det här kan vara ett stort problem eftersom du måste avsluta och spela om hela nivån. Medan dessa inte är så vanliga att de blir en total speldödare så var de vanliga nog för att hålla våra pannor ständigt röda från kontakten med vår egen handflata. Det röda hinner aldrig riktigt försvinna innan det är dags att slå sig själv för pannan igen.

Planet of the Apes känns helt enkelt gammalt och slött. Om det hade kommit för ett par år sedan så hade det kanske känts hyfsat, men till och med då hade vi inte rekommenderat det till någon. Det finns en miljon bättre spel än detta, och det har alltid funnits en miljon bättre spel än detta. Tro inte på filmlicensreklamen - det finns mycket bättre sätt att slösa bort sina pengar på. Vi vet ju alla att originalfilmen (som detta är baserat på) är bättre än den senaste farsen. Det är bara synd att det här är en 2000-talskalkon det också.

JIM ROSSIGNOL

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Visiware** ■ Pris **ca. 399:-** ■ Systemkrav **P266, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII350, 64Mb, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.ubisoft.com** ■ Releasedatum **Ej fastställt**

KOLLA ÄVEN IN...

Max Payne PCG 57, 95%
Nästan inga apskämt, men det här är spelet! Spela det, rödnackar.

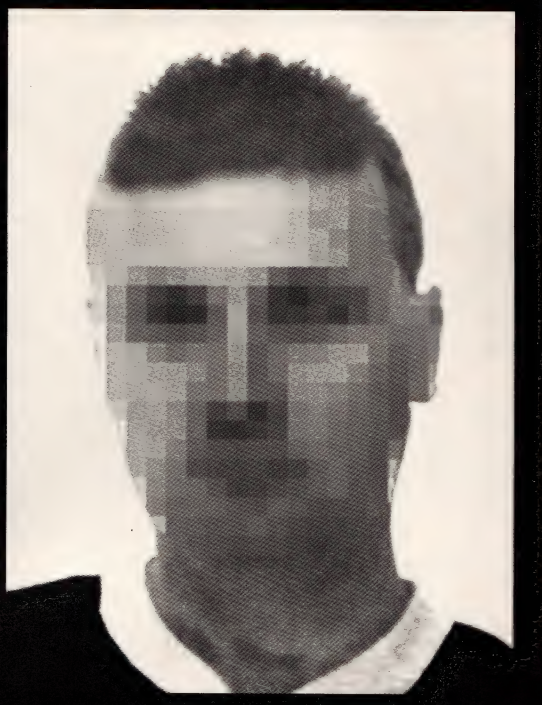
Spiderman PCG 59, 59%
Imse Vimse Spindel, klättra uppför skurkens dödsstrålepelare...

SVENSKA PCGAMER

Ett apdåligt spel. Det finns inget att se här, människa, bäst att undvika.

33%

EFTERLYSNING



Ovanstående person är skäligen misstänkt för brott mot upphovsrättslagen och är anhållen i sin frånvaro av polisen. Vid husrannsakan och tullbeslag i ärendet har mycket stora mängder piratkopierade datorspel och filmverk beslagtagits. Den som lämnar sådan information som leder till ett direkt gripande **belönas med 100 000** kr av *Svenska Antipiratbyrån.*

Fullständiga uppgifter om personen och villkoren för belöningen finns på:
www.antipiratbyran.com

Piratkopiering är stöld!
Piratkopiering är en industri som drabbar en mängd branscher och finns i hela världen. Enligt EU-kommissionens beräkningar utgör handeln med piratkopior mellan fem och sju procent av världshandeln. Bakom piratkopieringen finns såväl privatpersoner som välorganiserade ligor.

För att bekämpa den omfattande piratkopieringen av olika produkter har Svenska Antipiratbyrån bildats. Insatser mot piratkopiering ska ske genom polisiära och rättsliga åtgärder samt information. Ett hundratal personer har dömts eller är föremål för polisutredning. De skadestånd som döms ut vid piratkopiering uppgår ofta till mycket höga belopp. Svenska Antipiratbyråns policy är att den som inte kan betala sina skadestånd ska försättas i personlig konkurs.

Följande branscher har grundat organisationen;
- DATORSPELSBRANSCHEN
  Sveriges Branschförening - MDTS, multimedia, dator & TV-spel
- VIDEOBRANSCHEN
  Sveriges Videodistributörers Förening
- FILMBRANSCHEN
  Filmägarnas Kontrollbyrå AB

Tipstelefon : 08-54 54 75 54 Hemsida : www.antipiratbyran.com

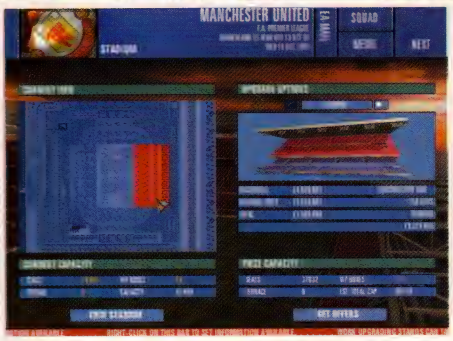
GENRE: MANAGEMENT

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

Ena veckan älskar fansen dig, andra hatar de dig. Det är inte lätt att vara tränare.

Efter att ha recenserat så många managerspel borde ni läsare kunna lista ut vilket mitt favoritlag är.

En fan-shop skulle kanske vara populärt?



ANTA UTMANINGEN

Man får naturligtvis välja vilket lag i seriesystemet man vill coacha men i nio fall av tio landar valet på något av de större lagen ute i Europa, eller hur? Inte tar man Sunderland när man likaväl kan välja Manchester United? Men då blir det naturligtvis inte lika mycket till utmaning. United, Inter och de andra storklubbarna har ju en lagmaskin som kanske inte berörs så mycket av att du hafsar med träningarna eller liknande.

PCGAMERS PROFIL

FA PLM 2002 är:

- **Snyggt, för att vara ett manager-spel**
- **Tränarens favorit**
- **Ett fängslande spel**

FA PLM 2002 är inte:

- **På avbytarbänken**
- **I startelvan heller**
- **Dåligt**

DET kan vända fort i tränarsvängen. Ena veckan leder du ditt lag till cupseger och höjs till skyarna, andra förlorar du mot ett bottenlag och hotas till livet av arga fans. **Livet som fotbollsmanager kan vara hårt, fråga vilken tränare som helst.**

Så, om du tror att du skulle bli en bra fotbollscoach kan du ju alltid testa dina kunskaper med hjälp av det nya *FA Premier League Manager 2002* från EA Sports. Förutom att träna laget, ta ut spelare till match och lägga upp den vinnande taktiken kan du fördjupa dig i en massa andra ämnen vid sidan om. Ska man bygga om stadion; kanske ha ett rehabiliteringscenter för skadade spelare eller ska man ska bygga en souveniraffär för fansen? Allt kostar pengar och tar tid att bygga men bidrar naturligtvis också till att laget får kortare skadeperioder eller att det rullar in lite extraslantar från butikerna.

Det för *FA Premier League* unika alternativet att kunna se sina adepters match i 3D fungerar som en stämningshöjare. Naturligtvis kan man inte sitta och se hela matchen i all sin prakt men det passar alldeles utmärkt att se höjdpunkterna; målen, de vassaste målchanserna och räddningarna. Man kan som bekant även följa matchen ur det klassiska informationsperspektivet där man får mer genomgående rapporter, minut för minut.

"...att kunna se sina adepters match i 3D fungerar som en stämningshöjare."

Under avdelningen meningslöst vetande hamnar min åsikt att jag personligen tycker att EA:s system där man får meddelande och information via mail ger en liten snyggare touch än de andra managerspelen, där man bara får ett textmeddelande.

Man kan tycka att övergångsproceduren är lite för enkelt avklarad i *FAPLM*. Du kan i praktiken gå in och köpa vilken spelare som helst, oberoende om han är en nyckelspelare för sitt nuvarande lag eller inte, bara priset är det rätta. Romas brasilian Cafu tillhör den absoluta världseliten bland backar och jag tvivlar starkt på att Romas styrelse skulle tillåta honom att gå till en annan klubb men å andra sidan vore det ju väldigt tråkigt om man inte kunde få sådana stjärnspelare till sitt eget hopsnickrade lag.

Managerspelen är omåttligt populära, inte minst i England, och det är alltid *Championship Manager*-serien som kammat hem de högsta betygen men EA Sports har i och med *FAPLM 2002* visat att de också vill vara med och slåss om spelarnas gunst. Snyggt och välgjort och stundtals mycket underhållande.

HENRIK NORDENBERG

Säljande

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **ca. 350:-**
■ Systemkrav **PII233, 32Mb RAM, 4Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII400, 64Mb, 12Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **Direct 3D, Glide** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Mer grafiskt spektakulärt än andra managerspel. Svennis regerar.

74%

KOLLA ÄVEN IN...

Championship Man 01/02 PCG 59, 75%
Ett klassiskt spel med uppdaterade fakta och spelare. Vi längtar efter *CM* 4.

Football Manager PCG 42, 77%
Ett hyfsat managerspel som inte riktigt kommer upp till *CM*:s klass.

DE SVAGA KAN TA JORDEN.

DOMINARIA SKA BLI MITT

Efter *Apocalypsen* i Dominaria, leder alla vägar till arenorna, där endast de starka överlever.

Skaffa *Odyssey*™ så att även du får det som behövs för överlevnad.

ODYSSEY™

Känn kraften

www.magicodyssey.com

www.portalarea.com/magic

Wizards MAGIC The Gathering EXPERT LEVEL

All trademarks, including character names and their likenesses and the symbols, are property of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Kev Walker. ©1993–2001 Wizards.

GENRE: RPG/SIMULATION

SEA DOGS

Surfa på toppen av en 3D-renderad havsvåg.

Babord! Nej, styrbord! Fort, vi kör på ön där borta!

Torstens tunn-, låd- och säckbutik hade faktiskt de stora lager ryktet hade gjort gällande.

Inte fult alls, men se till att inte hamna i slagsmål.

ATT ANVÄNDA KNIPPELS

Knippels är något man skjuter från sina kanoner för att förstöra fiendens segel, och är uppenbarligen två kanonkulor som sitter ihop med en kedja. De är också ett bra exempel på det här spelets berömvärda ansträngning att få med periodens detaljer. Sea Dogs vet vad "pinnance" betyder, och är inte rädda för att använda det heller. Det är synd bara att amerikanen som gör rösten i introduktionen inte vet hur man uttalar "quay".

PCGAMERS PROFIL

Sea Dogs är:
- **Flytande 3D**
- **Historiskt korrekt**
- **Dåligt på att fäktas**

Sea Dogs är inte:
- **För snabbt**
- **Kul för hela familjen**
- **På död mans kista**

SEA Dogs balanserar på en märklig och vinglig planka mellan RPG och flottbaserad stridssimulator. På land så talar du med människor, köper förnödenheter och investerar dina erfarenhetspoäng. Till sjöss så plundrar du handelsfartyg och slåss mot pirater. Det snabbaste sättet att fatta vad spelet handlar om är nog att tänka sig en version av *Elite* med druvhagel och svartkrut.

Nej, det är sant. Du reser från ö till ö istället för från planet till planet, men du handlar fortfarande efter vägen för att tjäna en slant till en ny glänsande kanon som du har spanat in länge nu. Och du måste också stå ut med massor av fientliga skepp mellan dig och säkerheten i nästa hamn.

Skillnaden är att den snabba rymdstriden har förvandlats till ett klumpigt och utdraget sjöslag. Det ser kanske väldigt upphetsande ut på romanomslag av C.S. Forester, men i verkligheten så är det lika lätt att styra ett fartyg som en fullpackad shoppingvagn. Om din motståndare svänger undan precis när du har fått dina kanoner i läge att skjuta honom så är det ett större projekt att följa efter. Fartyg i duell på liv och död i *Sea Dogs* är faktiskt häpnadsväckande lika parningsvilliga jättesköldpaddor i något naturprogram, där de reumatiskt trampar efter varandra över det solstekta landskapet på Galapagosöarna.

I rättvisans namn så kan dessa strider faktiskt bli rätt hektiska när du ställt om dig till den nya hastigheten. Problemet med detta är att när du förlorar en av dessa strider (och det händer alldeles för ofta) så har du också förlorat en hel halvtimme av ditt liv som du aldrig får tillbaka. Efter ett tag så lär man sig att helt enkelt lägga av och starta om i det ögonblick du blir

"Begränsade möjligheter och samma saker om och om igen."

attackerad av en överlägsen fiende, vilket förmodligen inte är det designerna hade tänkt sig. Strider på fartyg, som äger rum om du blir bordad, är mycket värre. Anfall. Och. Parering. Äger. Rum. I. Denna. Hastighet. Till sjöss har man i alla fall den ursäkten att det är realistiskt.

På torra land så är de många franska, spanska och engelska kolonistäder du kan besöka rätt uppenbart baserade på samma två (eller möjligen tre) grundläggande mallar. De ser allihop väldigt autentiska ut, men detta är bara på ytan och din roll i det hela begränsar sig till att köpa saker och tala med någon enstaka människa. Uppdrag finns det gott om, ska vi erkänna, och dessa gör sitt till för att ge spelet en viss fart och fläkt.

I slutänden så är det här dock ett spel med begränsade möjligheter och samma händelser om och om igen. Precis där varje spel med pirater i bör vara som mest upphetsande, i sjöstriderna, så är *Sea Dogs* i bästa fall värdigt och i värsta fall rätt kasst. De som förläst sig på sjöhistoria kanske gillar det här, men för resten av oss så halar vi nog gamla Jolly Roger. Vi hoppas dock att uppföljaren lär av misstagen, då den redan har kommit långt i utvecklingen.

TONY ELLIS

■ Distributör **Ej fastställd** ■ Utgivare **EON Digital Entertainment** ■ Utvecklare **Bethesda** ■ Pris **ca. 399:-**
■ Systemkrav **P233, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII300, 128Mb, 16Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.seadogs.bethsoft.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER
Ett långt segt spel, rekommenderas bara för sjöslagsveteraner.

60%

KOLLA ÄVEN IN...

Pirates Ej recenserat
Gammal klassiker i sjöfarargenren.

Age Of Sail PCG 65, 74%
Ett solitt båtfararspel från Empire.

Över 6.000 spel i lager!

Zoo Tycoon

Bygg ett zoo, ge girafferna mat, bada flodhästarna men glöm för allt i världen inte att ge tigrarna mat!

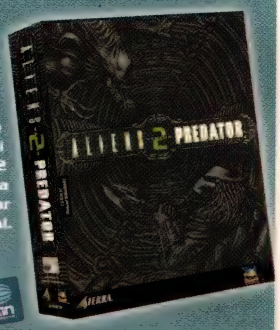
IMP

Årets häftigaste samlarfightingspel. Varje CD innehåller ett komplett PC-fightingspel och en IMP!

THRUSTMASTER

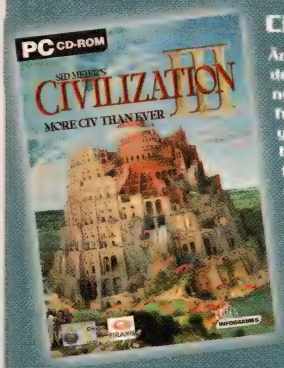
Formula Force GT

Ratten som fungerar både till PC och Playstation 2. Utrustad med en kopia av Ferraris F1-växelspak.



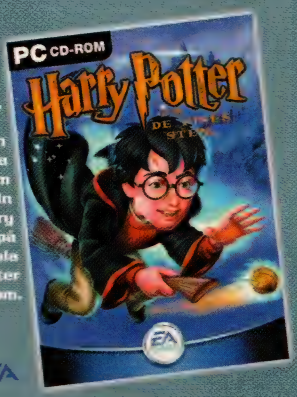
Alien vs. Predator 2

Alien, rovdjur eller marinsoldat, de tre olika karaktärerna i Alien vs. Predator 2 har helt olika förutsättningar och mål.



Civilization 3

Äntligen är det här! Ett nytt mästerverk från Sid Meier. Tyngre, snyggare, bättre än de tidigare versionerna och med massor av nya features.



Harry Potter

Lämna den icke-magiska världen bakom dig och skriv in dig som Harry Potter på Hogwarts Skola För Häxkonster och Trolldom.

TRADITION

spel från hela världen

www.tradition.se

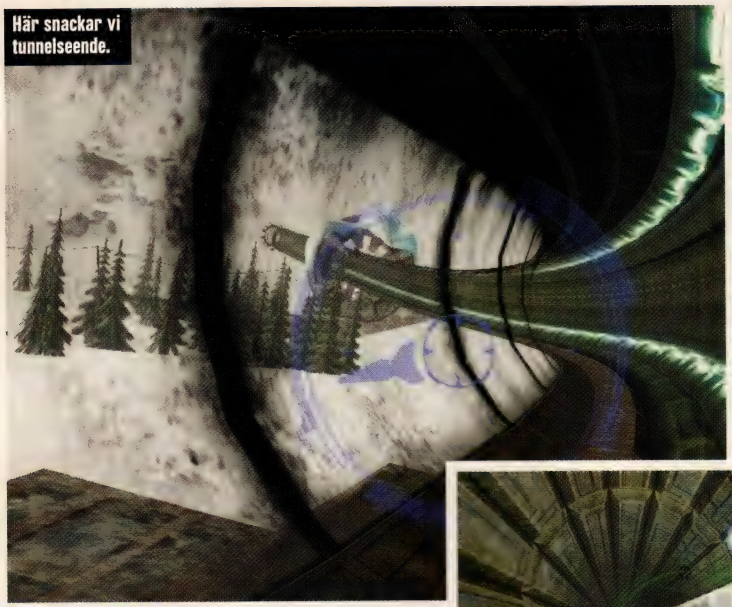
första · göteborg · halmstad · kungsbacka · linköping · malmö · stockholm · umeå · uppsala · örebro

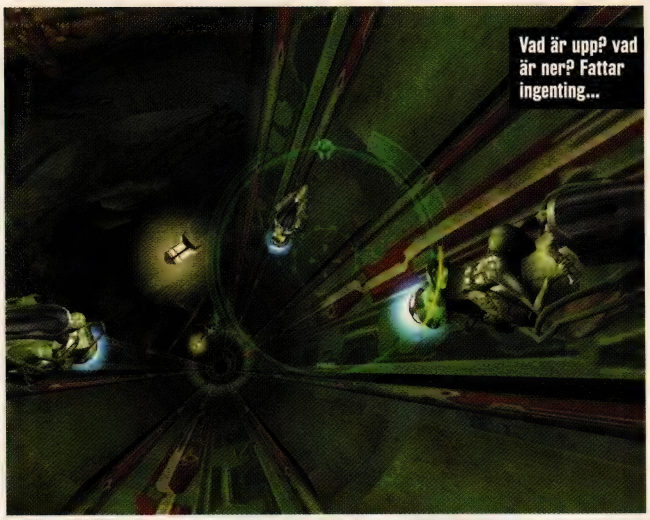
MailGAMER.se
Sveriges största nyhetsbrev
av Gamers för Gamers

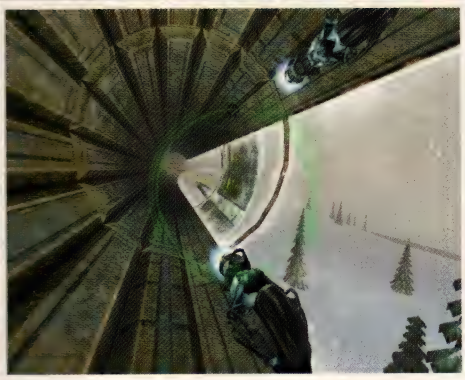
GENRE: RACING

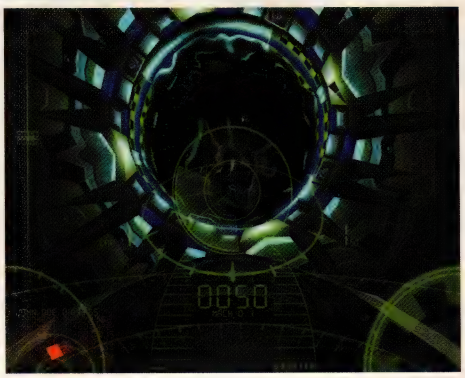
BALLISTICS

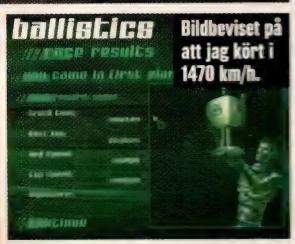
Snabb, snabbare, *Ballistics*.


Här snackar vi tunnelseende.


Vad är upp? vad är ner? Fattar ingenting...






Bildbeviset på att jag kört i 1470 km/h.

BAKÅT ELLER FRAMÅT?

När man kommer upp i de extrema hastigheter som spränger ljudbarriären börjar det se ut som om texturerna börjar gå baklänges men det är inget att oroa sig för. Personalen på Grin förklarar på sin hemsida att det är likadant med ett hjul som snurrar snabbt på en vanlig bil också. Ögat kan inte hantera hastigheten och det ser följaktligen ut som om det går bakåt men det bevisar bara att du lyckats ypperligt bra med din körning.

PCGAMERS PROFIL

Ballistics är:
- **Snabbast av alla**
- **Krävande**
- **GeForce3-optimerat**

Ballistics är inte:
- **Lätt-kontrollerat i 900 km/h**
- **Tankekrävande**
- **Varierat**

Fartfyllt

TACK vare releasen av Geforce3 gjordes en helt ny teknologi tillgänglig för spelutvecklare och svenska Grin var inte sena att utnyttja den. Deras högteknologiska *Wipeout*-wannabe *Ballistics* låter verkligen ditt grafikkort jobba så det ryker om det.

Historien bakom spelet skiljer sig lite från den i andra spel som utspelar sig i framtiden. Till skillnad från alla deprimerande historier där världen gått under och anarki råder är det ett helt annat ljud i skällan från *Ballistics*. Här är alla krig slut allt är frid och fröjd på jorden och varelserna lever i harmoni med varandra. Människan är dock av naturen intresserad av saker som kan vara lite farliga och därför uppfinner man en sport där utövarna åker längs ett magnetband på en Speeder - ett högteknologiskt svävarfordon som kan uppnå fantastiska hastigheter. Sporten utövas på specialbyggda banor runt om i världen, den ena mer spektakulär än den andra och *Ballistics*, som sporten heter, är tydligen någon sorts naturlig utveckling av Formel 1-sporten.

Det är inte lätt att avgöra om det är skicklighet eller ren tur som gör att du klarar banorna eller blir krossad till atomer då det går så väldigt snabbt. Att det är det

"Ser mest ut som en reklamfilm för Geforce 3."

snabbaste spelet i historien är inget jag säger emot. Däremot kan man diskutera om det är så kul... nja... det är väldigt svårt att uppskatta. Faktiskt. När det går som snabbast ser det mest ut som en reklamfilm för Geforce 3. Mängder av grafiska effekter men inte så mycket till innehåll. Snabbt, snurrigt och väldigt lättillgänglig racing. Att det är snyggt är det inte heller någon som förnekar, men det tarvar en rätt kraftig burk för att det ska flyta bra.

Runt om på banorna finns speedboosts som används för att uppnå än mer svindlande hastigheter men man måste se upp så att Speedern inte överhettas och sprängs. Naturligtvis finns det också hinder längs med banorna som av någon lustig anledning har en tendens att dyka upp när man fått upp en så hög hastighet som möjligt. Banorna bjuder inte på någon större variation men fartkänslan är ganska häftig då ljuseffekterna ser till att bjuda ögonen på en riktig fest.

Ballistics är snabbt och snyggt men det förtjänar nog inte någon plats bland racingklassikerna. Har du ett Geforce 3-kort kan du dock ge det något att bita i då *Ballistics* stödjer alla härliga finesser som hårdvaran innehåller.

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **THQ** ■ Utvecklare **Grin** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PII400, 128Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII700, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.grin.se** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Klent innehåll men helt klart en grafisk läckerhet. Fartblindhet utlovas.

65%

KOLLA ÄVEN IN...

Superbike 2001 PCG 47, 90%
De här hojarna går också rätt snabbt men kommer inte upp i *Ballistics* hastigheter.

Wipeout PSX Ej recenserat
Framtidsbaserat kräkframkallande högteknologiskt svävarspel. Kort och gott.

Årets hetaste strategispel

på www.gamesmix.com

Äntligen har uppföljaren kommit! Sid Meiers mästerverk Civilization III med mängder av nyheter tar dig med på ett svindlande äventyr genom tiden.
Köp den direkt på www.gamesmix.com, eller välj och vraka bland de senaste spelen och de bästa prylarna för ALLA spelfreaks.

Årets julklapp!

Köp både filmen och spelet!

FILMMIX

Vill du välja bland 5.000 DVD och VHS titlar? Besök www.filmmix.com – Sveriges mest kompletta filmsajt!

Hetaste spelen köper du på...

Gamesmix.com

ETT BONNIER AB-FÖRETAG

kundservice@gamesmix.com

GENRE: FLYGSIMULATOR

FLIGHT SIMULATOR 2002

Alla flygsimulatorfans har äntligen hittat hem. Tack Microsoft.

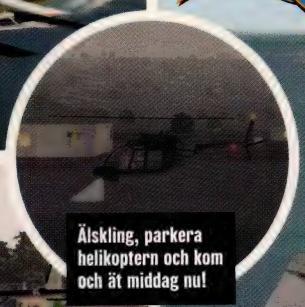
Ibland får man vänta på sin tur. Den rosa linjen visar vägen om du inte hittar.

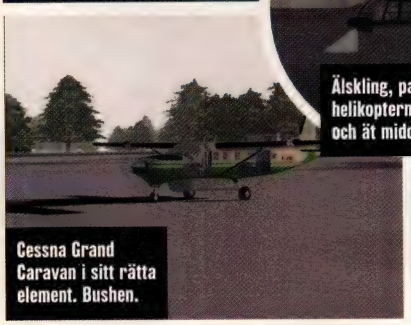
Nattlig vattenlandning i karibiska havet.

UTMÄRKT SPEL
SVENSKA PC GAMER
December 2001

Om vi bara kunde få Jocke att sluta sladda med Cessnan...

Alcatraz är en aning mer detaljerat nu.


Älskling, parkera helikoptern och kom och ät middag nu!


Cessna Grand Caravan i sitt rätta element. Bushen.

HUR PROFFSIG ÄR DU?

Flight Sim 2002 **släpps precis som sin föregångare i två versioner: Professional och den vanliga. Köper du Professional så får du förutom några hundra mindre i plånboken fyra extra plan (Beech Baron, King Air 350, Grand Caravan och Mooney Bravo). Dessutom kan man med denna version köra en "lärarstation" så att man kan jäklas med elever på andra datorer över nätverk. Nackdelen med den vanliga versionen är att man inte kan använda de många plan som dyker upp på nätet, då de kräver instrument som bara finns i Pro-versionen. Varför Microsoft över huvud taget släpper någon begränsad version är för mig obegripligt, men jag rekommenderar i alla fall Pro.**

SÅ här är det: för några år sedan kom *Flight Sim 98*, och det var enormt mycket bättre än allt annat som fanns på marknaden, inklusive sina föregångare. Sedan släpptes *Flight Sim 2000* och sim-världen kastade sig över Microsoft likt stridslystna, blodtörstande vargar. Spelet var visserligen lite snyggare än *98*:an, men krävde en så våldsam maskin för att funka bra att det är tveksamt om det än idag finns en burk som det är njutbart på.

Nu har vi då version 2002 och jag kan rapportera att den är mycket bättre. Nej, mycket bättre är en underdrift, den är enormt gigantiskt mycket bättre. Superlativen har haglat från alla som köpt spelet hittills, och inte helt oförtjänt. Microsoft har nämligen lyckats göra en simulator som inte bara är mycket snyggare än sin föregångare utan även flyter mycket mjukare och snabbare på motsvarande dator. Fråga mig inte hur det är möjligt, men jag är oerhört glad att det är så, då slipper jag köpa en Cray-dator för att kunna flyga mina virtuella plan.

Terrängdatabasen verkar vara mer eller mindre den samma som i *FS2000*, men man har lagt till massor av detaljer i form av kullar, berg och dalar. Mount Everest är en lagom imponerande syn, och San Francisco har äntligen fått sina berömda backar. Dessutom har spelet numera Autogen, det vill säga ett system som automatiskt genererar hus, träd och buskar beroende på var du är någonstans. Detta kan ställas om så att du får mer eller mindre detaljer på marken, och det är helt enkelt en fantastisk känsla att susa fram över ett Chicago som är helt fullpackat med hus utan att det saktar ner alltför mycket.

"Superlativen har haglat från alla som köpt det hittills, och inte helt oförtjänt."

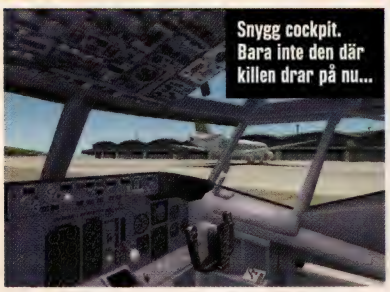
Du är heller inte ensam i de virtuella skyarna; här finns ett modifierbart antal AI-plan, fler i högtrafikerade områden och färre ute på vischan, men de finns nästan alltid där. Om du ställer in rätt radiokanal så kan du till och med höra dem tala med tornet eller diverse trafikledare, och ibland ber trafikledningen dig bekräfta att du kan se ett plan i närheten av dig. Kan du inte det så kan det hända att han kan se dig och berättar detta över radion.

Radion ja. Det som överraskade mig mest när jag såg *FS2002* var radiokommunikationerna. Du kan ställa in rätt radiokanal för markkontrollen (eller låta simulatorn göra det åt dig automatiskt) och begära tillstånd att taxa ut. När du sedan kommer till startbanan kontaktar du tornet som ger dig starttillstånd, och efter en stund i luften ber man dig byta till lämplig kontrollfrekvens som bland annat erbjuder radarservice, där de håller dig undan från annan trafik om de kan. Allt detta äger rum med riktiga röster och kontrolleras via en enkel meny som du får upp med tilde-tangenten (överst till vänster på

POLITISKT KORREKT, ELLER BARA GEOGRAFISKT?

FS 2000 begåvades kort efter den 11:e september med en patch som helt enkelt tog bort World Trade Center, eller i alla fall de kända tvillingskraporna i dess mitt. *FS 2002* inkluderar inte dessa byggnader, enligt Microsoft för att hedra de som dog i katastrofen, såväl som för att upprätthålla en hög grad av realism i simulatorn (tornen finns ju trots allt inte längre i verkligheten heller). Säga vad man vill om detta, men New York i *FS2002* är otroligt snyggt, med eller utan WTC.

Något mindre skyline nu, men helt korrekt.



Snygg cockpit. Bara inte den där killen drar på nu...

Flyg avancerat. Med flit alltså.

FLER ÅSIKTER OM *FS 2002*

Ärade medarbetare uttalar sig

■ **Daniel Agorander**
Mitt första intryck av *FS2002* var att det var rätt snyggt för att vara en flygsimulator; inga "pyramidberg" här. Det jag inte begriper är vad man ska göra i spelet, det har ju ingen intrig och inga mål att arbeta mot, och blir alltså i mitt tycke tråkigt efter alldeles för kort tid. Jag kan hålla med om att det är snyggast och låter bäst av alla flygsimulatorer just nu, men jag skulle nog inte tycka det var värt pengarna.
Sammanfattning: Mycket vackert men inte särskilt spännande om man inte gillar flyg.

■ **Joakim Bennet:**
Okej, jag måste erkänna att det första jag gjorde under *FS2002*-testen var att försöka krascha planet, en Boeing 7-någonting. Osmakligt och barnsligt, jag vet, men jag kunde inte hjälpa det. Till passagerarnas stora lättnad var någon sorts studsfunktion påslagen som default, så allt gick väl. Spelet är snyggt, men ärligt talat så behöver jag mer action då jag flyger. *IL-2 Sturmovik* eller *Combat Flight Simulator* är min kopp kaffe.
Sammanfattning: Extremt detaljerat och rätt snyggt, men lite väl långsamt.

Till och med dörrarna går att öppna.

MISSION IMPOSSIBLE

Finns det då inget kul att göra i *FS 2002*? Jodå, när du tröttnat på att flyga runt och leka med de nya planen så kan du prova någon av de "karriärer" som Microsoft utrustat programmet med. Här kan du t ex vara privatpilot åt en berömd författare eller flyga fraktjet i Europa. Tröttnar du på dessa så kan vi rekommendera www.flightsim.com (där jag bland annat hittat en fantastisk kromad Cessna 172) eller www.fsplanet.com där du redan kan ladda ner fler, eller varför inte gå med i ett virtuellt flygbolag.

Högflygande

tangentbordet) och styr med siffrorna. Det kan inte bli enklare, och har man inte det minsta hum om hur trafikledning fungerar så är det inga problem att lära sig på en kvart.

Nackdelen med detta är förstås att du får bannor av tornet om du sticker iväg utan starttillstånd, men ignorerar du detta så kan du sedan flyga hur du vill, så du är inte tvungen att följa alla procedurer. Jag tycker dock att det tillför en hel del känsla, speciellt om man flyger IFR (Instrumentflygning) och lotsas över banorna av tornet.

På tal om känsla så har man sett över fysiken en del. Inte för att det är någon milsvid skillnad, men planen uppför sig litet mer som på riktigt, stallar och viker sig precis som de ska. Drar du på fullgas i låg fart så kan det hända att planet snurrar på ett sätt som du inte hade tänkt dig, för att inte tala om vad som händer om du går i spinn på låg höjd. Landar du på en lerig åker eller ett gräsfält så skakar och skramlar det precis som det ska där med.

"Du får bannor av tornet om du sticker iväg utan starttillstånd."

Några nya plan finns det ju också. Concorden har försvunnit och ersatts av en Boeing 747 i några olika färger. King Air:en har sällskap av en Beech Baron, en liten tvåmotorig kolvmotorkärra, och Cessna Grand Caravan finns både med och utan flottörer. Dessutom har man tagit med det plan som nästan alla piloter lärt sig (och fortfarande lär sig) att flyga i - Cessna 172. Övriga gamla plan har dock inte uppdaterats nämnvärt, en del har inte ens någon virtuell cockpit.

Med den smidiga övergången hamnar jag enkelt i cockpit. Här har du som förut externa vyer samt en panelvy. Det nya är en virtuell cockpit som du kan scrolla runt i hur du vill, eller se dig om i fasta steg som i panelvyn. Dessutom fungerar alla instrument och spakar och kan ses röra sig när du flyger, och du kan flytta runt som du vill i kabinen. Helt suveränt, faktiskt, du kan till och med flyga från baksätet om du har självmordstendenser.

MATS NYLUND

När vi kom till gaten reste sig alla upp trots förmaningarna.

PCGAMERS PROFIL

Flight Simulator 2002 är:
■ **Snyggt**
■ **Systemvänligt**
■ **Realistiskt**

Flight Simulator 2002 är inte:
■ **Lika segt som *2000***
■ **Snabb action**
■ **Jordnära**

■ Distributör **Microsoft** ■ Utgivare **Microsoft** ■ Utvecklare **Microsoft** ■ Pris **Ca. 500:-** ■ Systemkrav **PII-300, 64Mb, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet upp till 300 spelare** ■ Web **www.microsoft.com/games** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

MS Flight Simulator PCG 3, 89%
Originalet som fortfarande håller.

Flight Unlimited II PCG 16, 91%
Bland det bästa som fanns i simulatorväg på den tiden.

SVENSKA PCGAMER
Flygsimulatorn alla flygtokar väntat på. Vacker och extremt realistiskt.

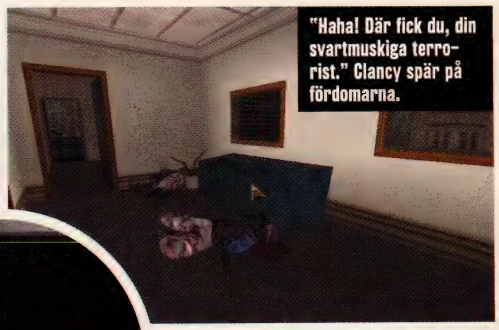
90%

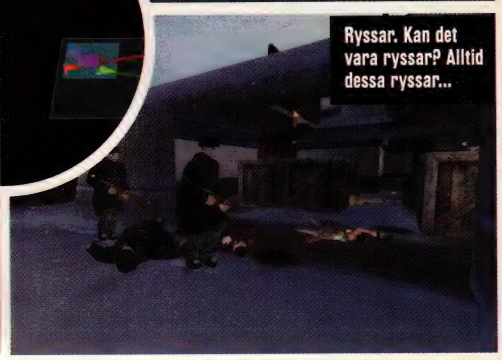
GENRE: SOLDATSIMULATION

ROUGE SPEAR BLACK THORN

Spelets fulla namn är *Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear Black Thorn*. Säg det snabbt fem gånger!

Grafiken är densamma som i grundpaketet. Aningen föråldrad, men den fungerar.


"Haha! Där fick du, din svartmuskiga terrorist." Clancy spär på fördomarna.


Ryssar. Kan det vara ryssar? Alltid dessa ryssar...

FÖR NÄRA VERKLIGHETEN?

Vi väntade oss att få se *Black Thorn* redan förra månaden men det försenades något. Anledningen var att utvecklarna var tvungna att göra några få ändringar för att spelet inte skulle kunna uppfattas som stötande i dessa tider. Det är givetvis attacken i USA som ställer till det. Exakt vad som har ändrats är oklart men det står fast att spelet är fullt av terrorister, bomber och civila offer (om spelaren klantar sig). Med andra ord är det ingen som behöver oroa sig för att spelet ska ha blivit mesigt.

PCGAMERS PROFIL

Rouge Spear Black Thorn är:
- **Gammalt**
- **...men roligt**
- **Kamouflerat**

Rouge Spear Black Torn är inte:
- **Särskilt snyggt**
- **En busig uppföljare**
- **Bra för svaga nerver**

DET är dubbelt nöje för alla militärtokar denna månad. Först släpper Ubi Soft det elementära *Ghost Recon* och sedan landar denna expansion i mitt knä. Återigen har jag sprungit omkring med riktigt effektiva skjutvapen, skrattat döden i ansiktet och räddat gisslan från vidriga terrorister. Allt detta utan att skadas, även om mina virtuella soldater har fått lida mycket.

Black Thorn är en fristående expansion till *Rouge Spear* och därmed behöver du inte ha tillgång till originalet för att komma igång. Handlingen kretsar runt en galning som vill återskapa historiens mest hårresande terroristdåd och detta leder till att den multinationella insatsstyrkan Rainbow väcks ur sin dvala igen. Din uppgift är att leda Chavez och de andra elitsoldaterna genom nio svåra uppdrag.

Rainbow har fått tillgång till en större arsenal sedan sist. Bland annat kommer du att få prova på FAMAS, M60, SIG SSG3000. Steyr SPP och Gallil ARM. I övrigt är allt sig likt. Du kommer fortfarande att få gå igenom planeringsstadiet där du delar in soldaterna i grupper och tilldelar vägpunkter till dessa. Med andra ord är allt sig likt. Uppdragen är utmanande då de flesta handlar om fritagning av gisslan. Om din planering inte håller kommer du snabbt att bli varse detta när gisslan får sätta livet till.

Det som gör att *Rouge Spear* fortfarande körs flitigt i stugorna är att det fungerar bra över lokala nätverk och

"Rainbow har fått tillgång till en större arsenal sedan sist."

Internet. *Black Thorn* bjuder på sex nya kartor för detta ändamål, men i vanlig ordning är det fullt möjligt att samarbeta i de vanliga uppdragen. Utöver detta tillkommer Lone Wolf, ett nytt spelalternativ som är riktigt hektiskt. En spelare får packa på sig ett valfritt vapen medan resten börjar med vanliga pistoler. Sedan gäller det för ensamvargen att hålla sig vid liv så länge som möjligt.

Det behövs inte många minuters spelande för att bli påmind om varför *Rouge Spear* fick ett högt betyg när det kom. Än idag är det som att sitta fastnaglad framför en actionfilm av hög klass, men det går inte att undgå spelets ålder. Det är lite synd att spelet kommer ut samtidigt som Red Storms suveräna *Ghost Recon* då det senare är helt överlägset. Ändå rekommenderar jag spelet till alla fans då det är ett bra komplement till serien. Uppdragen är riktigt välgjorda, de nya vapnen och kartorna för multiplay ökar spelets livslängd ytterligare. *Black Thorn* är ändå riktat till seriens fans och bland dessa finns det nog många som är ute efter fler välgjorda uppdrag.

MIKAEL HJALMARSON

Troget

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Red Storm Entertainment** ■ Pris **ca. 250:-**
■ Systemkrav **PII266, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII450, 128Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D**
■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.ubisoft.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER
Bra värde för alla fans men åldern har tagit ut sin rätt. Kunde ha släppts tidigare.

72%

KOLLA ÄVEN IN...

Ghost Recon PCG 60, 89%
Red Storms nya militärspel är större, bättre och mycket snyggare.

SWAT 3 PCG 36, 90%
En suverän simulering av den amerikanska insatsstyrkans arbete.

VÄNTAN ÄR ÖVER!

"Civilization III tornar upp sig över de andra strategispelen." - PC Gamer

"Äntligen är Civilization III här! För oss strateger är det allt vi hoppats på..." - Super PLAY

"If you play one turn-based game this life, play Civilization III." - GameSpy

"Civilization III is a triumphant proclamation that strategy gaming is alive and well and still able to keep you rooted in front of your computer for hours at a time." - Gamespot

Ute Nu!

www.civ3.com

INFOGRAMES

Infogrames Nordic - Tel: +46 8 761 1001, Fax: +46 8 761 3949

© 2001 Infogrames, Inc. Sid Meier's Civilization is a registered trademark of Infogrames Interactive, Inc. All rights reserved.

KORTISAR

Jag råder alla som inte spelat *Magewar* att spela detta härliga on-line spel på adressen: www.magewar.com (ni på redaktionen borde definitivt göra det).

F.J

Gratis är godast. ***Red***

Owen, vi ses vid parkeringshuset som planerat.
Kom ensam.

Din kontaktperson

Var det kvart i eller kvart över?

Owen aka Highlander

Det var ju kul att ni tryckte in Bennets feta farsa i nr. 59 längst uppe i högra hörnet på sidan 98.

Elias

Jo, fnissigt, inte sant?

Red

Baal var minsann en mesopotamisk gud från början, och hans tjänare hette Gozer. Visste ni inte det?

Svante Ekholm (xerent)

Mysteriet tätnar - har bibelskrivarna helt sonika norpat en gudom från det gamla Mesopotamien?

Red

"Den enklaste vägen är alltid minerad"

F.J, PC Gamer-Guardets ledare.

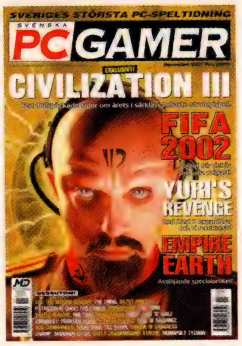
Den kan även vara full av små gröna killar som petar dig i magen med träpåkar.

Red

Harry Potter-godiset Bertie Botts Every Flavour Beans smakar laxskinn.

Anders

Där kan vi hålla med. Vi råder alla läsare att om möjligt undvika



OCENSURERAT?

Besök www.pcgamer.se
Skriv till
PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö.
red@pcgamer.se

HALLÅ HALO

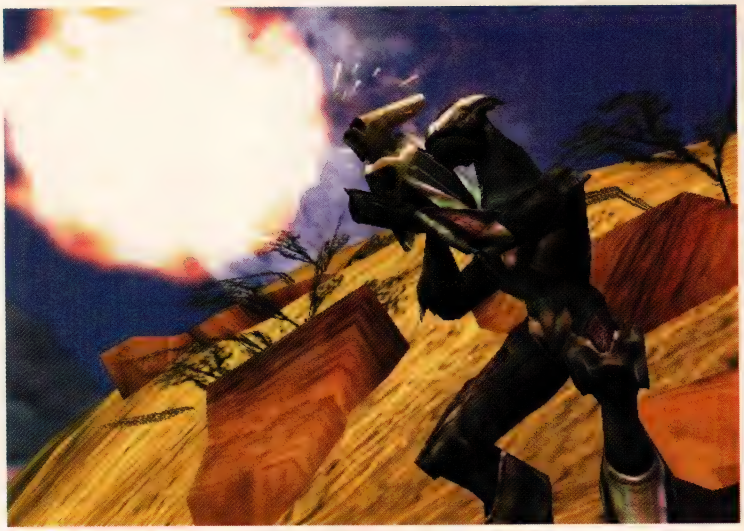
***Halo* - det spel som skulle få oss PC-spelare att riktigt lysa av lycka över våra system. Spelet som skulle sätta dit PC spelen på kartan igen riktigt, riktigt ordentligt och visa att PC ÄR den oövervinnliga spelplattformen. Ända tills Bungie blev giriga och sålde sig till Microsoft.**
I ett uttalande för inte så länge sen klargjorde Bungie att *Halo* PC kommer att komma men att arbete inte påbörjats - det har pratats om att *Halo* skulle komma ut ca ett halvår efter, sen ca en månad efter och nu till sist... ungefär ett år. Jag har dreglat över *Halo* allt för länge nu och när jag hörde att arbetet på *Halo* PC inte ens påbörjats så börjar det kännas som om det är skit samma.
Visst, *Halo* är med all sannolikhet ett suveränt spel men inte kommer jag att köpa en X-box BARA för att spela *Halo* inte.
Microsoft ÄR onda - det är sant.
Och eftersom Bungie numera är MS-anställda (nästan) så räknas dom också som onda.
Kan inte ni ta ett snack med dem? Det är MÅNGA MÅNGA MÅNGA PC- och Mac-spelare som är VÄLDIGT förbannade på Bungie (det är bara att ta en titt på en del Halo-forum så ser man det...)
Det vore faktiskt ganska skönt om ni, PCG, kunde föra fram oss och få våra röster hörda för hittills har Bungie helt ignorerat dessa threads på forumen. Take care

Tomas 'Drevlin' Lidström

Ryktena om *Halo* är många och frustrerande. De flesta uttalanden från Bungie tyder dock på att *Halo* ska komma till PC framåt våren/sommaren. Hur som helst så är det omöjligt att få ett datum av Bungie - tro oss, vi har försökt. Och visst är det tråkigt med den rådande konsolhysterin som får spel som är som gjorda för PC:n, *Halo* t ex, att bli försenade eller dumpade. Alla vet ju att en shooter ska spelas med mus och tangentbord... ***Red***

GRATTIS GUBBS!

Pcgamer.se har äran att bli min (Kami's) startsida! Ett JÄTTE-grattis från oss alla (jag), och jag skulle vilja



jämföra denna utmärkelse med att vinna på Lasses stoora hjul på haha-därgicknipåennit-lotto. Grattis återigen!

Kami

Tackar och bockar, vi gör vårt bästa. Sidan är dock långt ifrån färdig. Vänta bara tills den fylls av innehåll också.

Red och Web-Red

OKEJ DÅ

Jag vill påpeka att eran bildmening på *NHL 2002* om NY Islanders inte stämmer. De har börjat säsongen väldigt bra och ligger före de flesta andra topplagen. Och ni skulle kalla er sportkunniga. Det var allt.

Göteborgarn

Och vem hade kunnat gissa det? Helt otippat, om du frågar oss. ***Red***

TACKSÄGELSER

Att ha med ett *Evolva* gratis var nog det bästa ni någonsin gjort!
Jag hoppas att ni kommer att fortsätta med gratisspel och om ni gör det vill jag tipsa om ett spel som heter *Zork: Grand Inquisitor* från Activision. Det är en klassiker från 1997 så jag tror att Activision går med på det om ni ber riktigt snällt. Tack för den bästa speltidningen i Europa!

Muffo

Varsågod. Vi hoppas verkligen att så många som möjligt hade glädje av vår lilla present. Om det visar sig att tillräckligt många köpte numret i fråga så är det inte omöjligt att det kommer fler fullversioner... Fast *Zork*, det vete katten, eller? ***Red***

OCH NÅGRA TILL...

Först och främst vill vi tacka er för flera år av bra läsning. Roliga skämt, bra och dålig kritik, roliga reportage och allt det där andra har förgyllt våra feberkvällar, vinternätter och depressioner. Smygtittarna är ju ibland helt superba - vi tänker t ex på de om *Ultima Online 2* (även om det nu tydligen inte ska släppas), *Team Fortress 2* och *Halo*.
Någonting man skulle kunna klaga på är ju självklart eran kärlek till att byta CD-fodral hur ofta som helst. Men det är ju faktiskt inte en så farlig grej. Man minns ju självklart (med ett leende på läpparna) fortfarande de gamla numren som var fullproppade med Voodoo 1-bilder, Lara Croft och *Quake 2*-spekulationer. Längtar som bara den efter *Doom 3*, *TF 2*, *GTA 3*, *Midgård*, *Halo* och en massa andra grymma spel. Tyvärr kan ni inte få så mycket gnäll från oss, men det kanske vi skriver nåt om nästa gång. Tack och hej!

KimpaZ och GoNZooo, Motala

Vi suger i oss allt beröm och tackar ödmjukt. Inget mer att tillägga. ***Red***

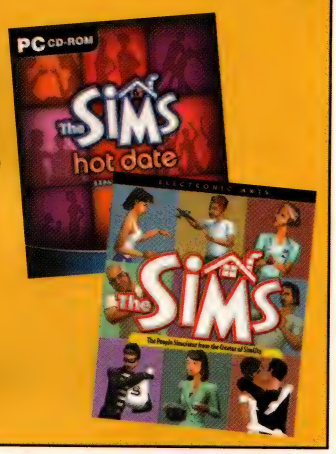
GOD JUL PÅ ER PC GAMER!

MÅNADENS BREV

När jag bläddrat igenom PCG 59 och kommit till "nästa månad" sidan fick jag en lustig upplevelse. Högst upp i högra hörnet är det nämligen en bild på en naken tomte! (dock med luva) Det fick mig genast att tänka på en kortis som var med i PCG 37. Signaturen "Phat" hade skickat in en bild som visade en lite annorlunda sida hos Tomten.
Ni svarade att ni minsann inte skulle ta med bilden eftersom den tomten var en trevlig och framförallt påklädd person.
Det passar ju precis in på vår mystiska tomte. Jag analyserade båda tidningarna i IBM:s superdator Big Blue och fick det här som svar: PCG 59.Dirty.Tomte = PCG 37.Dirty.Tomte.
Alltså måste tomtebilden vara den som ni aldrig visade! (Fast storleken är nog av säkerhetsskäl reducerad.) Efter denna upptäckt satt jag och funderade varför ni helt plötsligt visar en bild efter ca 2 år. Då slog det mig! Det är ju självklart en dold tävling för alla äkta oldbies-läsare! Hehe... Ni trodde säkert att era kära läsare inte hade tillräckliga PCG-kunskaper och därför skulle slippa ge ut något pris, men ICKE! Jag tackar för priset i förväg. Försök bara att göra det lite mer utmanande nästa gång. Vi ses i Nangiala PC Gamer!

Snejk

Vi upphör aldrig att förvånas över våra läsares skarpsinne och framför allt erat minne. För jo, det är tomten i fråga, och ja, han var mer naken i ursprungligt skick. Nu var det hela kanske inte menat som en tävling; snarare ett påskägg. Men vi belönar dig genom att utnämna din insändare till Månadens Brev. Ja herrejösses... ***Red***



Månadens pris från EA:
The Sims +
The Sims Hot Date

KALSONGSNACK

Hallå alla på PC Gamer. Till att börja med ogillas det att ni byter utseende lika ofta som en annan byter kalsonger. Följaktligen vet ni inte hur ofta jag byter kalsonger och kan inte veta om jag talar sanning eller inte...
Men i alla fall som ett exempel,: innan i kraftmätningsrutorna hade ni en ruta med hur spelen gick på en dålig dator och en med en bra, och så kunde man se hur det funkade. Men nu fattar man inte riktigt hur det går, bara att det kanske fungerar på en sämre dator. Nyhetssidorna är däremot mycket behagliga. Särkilt små korta är kul att läsa när man inte orkar läsa mer. Men ändå, tack ändå för en tidning jag inte ens skulle byta bort mot en samovar i öronbrosk.

Zweygis

Vi tog bort de gamla kraftmätningarna därför att en majoritet av er läsare tyckte att de inte tillförde så mycket. Vi kan hålla med, och försöker nu istället få in relevant information i själva texterna. Är ett spel väldigt krävande så skriver vi det. De rekommenderade systemkraven i slutet av varje recension kan också ge en fingervisning, även om det är de officiella kraven som kommer från utgivaren. ***Red***

MESSERSCHMITT

I nr 59 sid 62 i artikeln om *Empire Earth* finns det en bild uppe i vänstra hörnet med texten:
"Försök du att skicka bågskyttar mot dessa försvarsanläggningar."
Det ni kallar "försvarsanläggningar" är inte detta utan tyska stridsvagnar från 1:a världskriget.
Ok, det är väldigt mycket besserwisser men ändå, sånt slarv vill man inte se. Troligen ingen annan som märker det men man ska ändå påpeka det.

Patrik och Simon

Ok, men är du säker på att det är tyska stridsvagnar?
Oss veterligen var det britterna som började med denna sortens fordon, och de kallades "tanks" då de såg ut som rullande tunnor/behållare.
Stämmer ganska bra in på de på bilden.
Se där! Vi kan vi också. ***Red***

MER HEMSIDA

BRA! Ja faktiskt strålande! Underbart! Makalöst! Good Lord! Eran hemsida och nya mailGAMER är UNDERBRA! *applåderar* I love U guys!

Nightsearch aka Christian Hedlund

Tack ska du ha. Det finns läsare som inte är lika glada över att vi gick över till html-format i vårt nyhetsbrev, men som vanligt är det omöjligt att göra alla glada. Majoriteten får som den vill. ***Red***

BARA BERÖM DENNA MÅNAD

Jag skulle vilja börja med att säga att ni blir bättre och bättre. Den nya *Operation Flaspoint*-skolan är väldigt bra och kul att läsa. På tal om Blixtpunkt, jag förstår inte riktigt vad Bennet menade med att "det enda som inte är på topp är musiken". Jag tycker musiken är bra och stämningsskapande. De nya nyhetssidorna är bra, med många varierande nyheter.
Angående DVD Gamer tycker jag att det är ett bra drag, men det känns lite segt att lägga ut 80 kronor på en skiva där det mesta av innehållet har varit med på CD Gamer innan. Själva tidningen är väldigt tunn och artiklarna är ganska mediokra. Det känns mest som ett klent försök att göra DVD Gamer mer köpvärd. Peta in mer artiklar och mer unika grejer på DVDG.
Nog finns det väl tillräckligt med grejer på Internet att fylla ut en DVD lite va? Kanske några moddar. Kanske "The Making Of..." Om det existerar några sådana. Nu har jag inga mer förslag och Internetuppkopplingen dör nog snart...

[LQ]NovaSpec

Jättebra, precis vad vi behöver faktiskt - feedback på DVD Gamer. Att du tycker tidningen är tunn är inte så konstigt; den är mest en guide över skivan, som ju är själva produkten. Angående innehållet på skivan så lär ni inte bli besvikna på månadens utgåva (i butik 12 december). Tre tidsbegränsade fullversioner som kan köras i upp till 14 dagar, samt en hel drös demos, patchar och tillägg. Vad sägs om det?
Ni bestämmer själva vad som ska finnas på skivorna, så skriv och berätta! ***Red***

KORTISAR

allt vad Harry Pottergottis heter. ***Red***

Ska ni gå på premiären av Sagan om Ringen?

Mastodontfilms -Mats

Nja, hur bra filmen än är så vill vi gärna undvika horderna av fans utklädda till hober, med stora, håriga fötter. Kan ni tänka er synen av dessa i kön till Big Burger innan visningen... ***Red***

Hörde att redaktionen ska flytta till Stockholm. Stämmer detta?

Megge

Jo, det stämmer. Från och med denna månad börjar vi göra tidning i huvudstaden, på gott och på ont. Mer om detta när flytten är avklarad. ***Red***

Vem vinner av Alien-drottningen eller Predator om de skulle mötas på riktigt och slåss?

Paolo

Eftersom proffsboxning är förbjudet i Sverige lär vi aldrig få se drabbningen, men vi kan väl bara gissa att Rovdjuret med alla sina finurliga vapen drar längsta stråret. ***Red***

SMARTCAZE
Metallplånböcker

www.smartcaze.com

PC GAMER SPECIAL MED...

www.pcgamer.se

NYTT NUMMER I HYLLAN DEN 12 DECEMBER!

THRUSTMASTER®

Play with reality!

Ferrari licensierad Force Feedback GT ™

Upplev känslan av att köra F1.
Utrustad med kopia av Ferrari´s F1 Växelspak. Gummibeklätt grepp på ratten för ergonomisk komfort.
Analoga och stabila gas-bromspedaler.
Ratten som fungerar både till PC och Playstation 2(GT3 och F1 2001).

360 Modena ™

360 Modena Racing Wheel Pro är en utpräglad racingsimulationsratt med ett stort antal funktioner som alla bidrar till maximal körkänsla. Ratten är utrustad med såväl traditionell växelspak som Autentisk F1 växelpaddar bakom ratten, samt två fästpunkter för stabilast möjliga montering. Du kan även välja att använda gas och broms via pedalstället eller analoga knappar bakom ratten.

Top Gun Afterburner II ™

Avancerad Joystick för PC med skiljbart gasreglage i naturlig storlek.
Utrustad med Fox 2 knapp för snabb avfyrning av t ex missiler.
Upp till 60 programmerbara funktioner.
Kompatibel med alla flygspel för PC.

Top Gun Fox 2 Pro Shock ™

Upplev realism och starka skakningar direkt i dina händer med den inbyggda kraftfulla motorn.
Utrustad med Fox 2 knapp för snabb avfyrning av t ex missiler samt 7 actionsknappar och throttle.

Firestorm Wireless Gamepad ™

Upplev den totala friheten med den nya Gamepaden byggd på Radio Frekvens teknologi.
Mer än 5 meter av total frihet.
Bli av med kabelns begränsning när du spelar.
Inkl. 2 analoga ministicks och 12 knappar.
Gummibeklätt handtag.

Firestorm Dual Power Gamepad ™

Den ultimata FFB handkontrollen.
2 inbyggda motorer för optimal Force Feedback känsla.
Inkl. 2 analoga ministicks och 12 programmerbara knappar.
Gummibeklätt handtag.

Guillemot Sweden AB
Ekbacksvägen 22
16869 Bromma
Tel.: 8 564 351 40
Fax.: 8 704 0343
www.thrustmaster.com

©Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® is a registered trademark of the Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari. IDEAS S.A. All rights reserved. All other nationally and internationally recognized trademarks and brand names are the property of their owners. © 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and "If it's in the game, it's in the game" are tademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Officially product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. All other trademarks are the property of their respective owners. "Formula 1", "Formula One", "F1" and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and abbreviations) are trademarks of the Formula One group of companies.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Äntligen en recension av årets i särklass bästa actionspel!

HARRY POTTER

Unge herr Potter gör sin magiska entré på PC:n, och vi har recensionen!

MYTH III: THE WOLF AGE

Ett av tidernas bästa strategispel får ännu en uppföljare. Stor recension!

PLUS! II-2 Sturmovik, Commanche 4, Star Trek Armada II, The Sims Hot Date, Soul Reaver 2, CD-Hasse i högform och mycket, mycket mer!

PC Gamer sponsrar Sveriges näste Formel 1-förare!
Möt Alx Danielsson i stor intervju om racing och racingspel.

BLI RACERFÖRARE!
Vinn en kurs i flera steg på Mantorp Park med Alx som personlig instruktör, samt andra häftiga priser. Totalt värde cirka 20.000 kr! I samarbete med MotorEvents.

MOTOR EVENTS RACING SCHOOL

PC GAMER 61 FINNS FINNS PÅ HYLLORNA DEN 8 JANUARI!

Notera: innehållet kan ändras.

- PRENUMERERA! 12 nummer inkl. CD

Bli en vinnare du också!

ENDAST 499:-

386
☑ Ja Tack, jag beställer min helårspronumeration på PC Gamer (12 nr inkl CD) för endast 499 kr. Jag sparar 215 kr mot ordinarie lösnummerpris.

Namn:

Adress:

Postadress:

Tel:

Namnteckning:

(målsman om du är under 18 år)

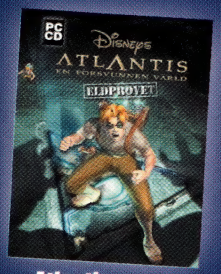
Frankeras ej
PC GAMER
betalar portot

Titel Data AB
Svarspost
350 237 708
110 12 Stockholm

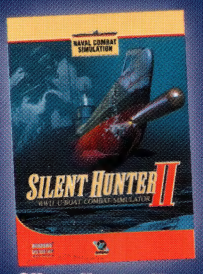
GameShop

Kolm&Norlén AB

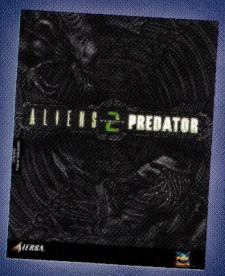
KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64 - DREAMCAST - PC - GAMEBOY & DVD



Atlantis
339:-



Silent Hunter II
419:-

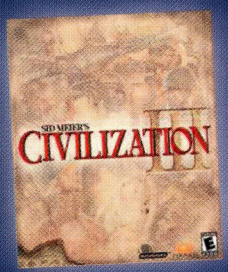


Alien vs Predator 2
369:-

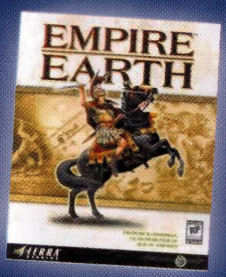
Moto Racer 3
429:-

Tom Clancy´s: Ghost Recon
449:-

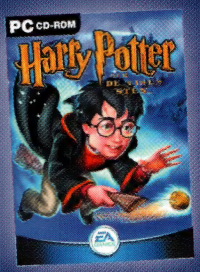
Wolfenstein
419:-



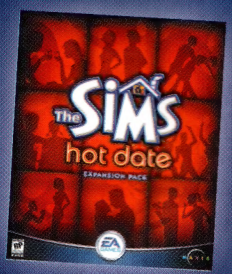
Civilization III
419:-



Empire Earth
389:-

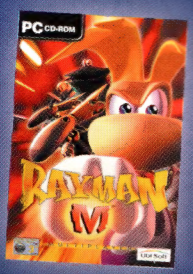


Harry Potter
449:-



The sims Hot Date
299:-

Legasy of Kain: Soul Reaver 2
449:-



Rayman M
419:-

GAMESHOP
Råsundav.157
T Näckrosen
08-83 14 80

GAMESHOP
Mörbyplan
Mörbycentrum
08-755 98 00

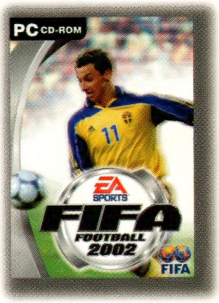
GAMESHOP
Drottningg 41
Norrköping
011-10 52 05

Byt & Köp via våran Online butik som uppdateras dagligen
www.gameshop.se
Postorder: 08-83 14 80

GameShop Online

Med reservation för tryckfel.

FIFA



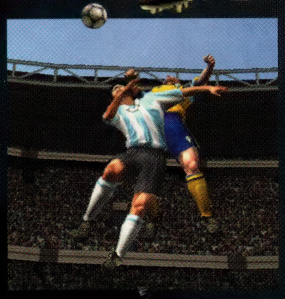
DU SER LUCKAN I FÖRSVARET.

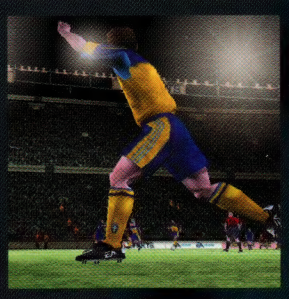
BOLLEN ÄR KLISTRAD VID DINA FÖTTER,
DU FINTAR BACKEN OCH LETAR EFTER EN MEDSPELARE.

DIN PASSNING SKÄR IGENOM FÖRSVARET.

FOTBOLLSPLANEN ÄR VILD.

TÄMJ DEN.





PC CD-ROM PlayStation 2

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EA SPORTS

it's in the game.

sverige.ea.com
easports.com